宝島

アドベンチャーゲーム必勝本

君も冒険王になれる!!

山下章 著

JICC出版局

君も冒険王になれる!!

ADVENTURE GAMES' HINT BOOK

アドベンチャーゲーム必勝本

山下章 著

特選優良人気ゲーム 堂々 22本 公開

基本テクニックから全ゲーム・マップ公開まで

宝島

オホーツクに消ゆ

惑星メフィウス

暗黒星雲

テラ4001

ミステリーハウス

デゼニランド

サラダの国のトマト姫

新竹取物語

サザンクロス

ザース

英雄伝説サーガ

はーりぃ ふぉっくす

ウイングマン

魔王の指輪

ポートピア連続殺人事件

アゲイン

タイムシークレット

タイムトンネル

デス・トラップ

ドリームランド

アステカ

地獄の練習問題

定価1,600円

本書についてのお問い合せは、往復ハガキにてJICC出版局・編集部まで（他の方法はご遠慮ください）

0076-85114-3368

初めてのコンシューマー・ガイドが遂に出た！

よいパソコン 悪いパソコン

大庭俊介＋EPCユーザーズ・グループ

★好評発売中！ 定価1000円

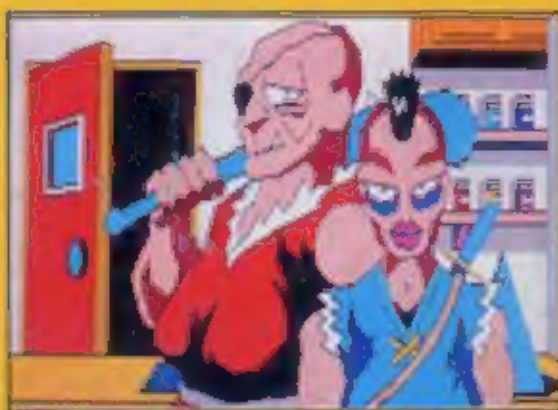
使う立場からのレベル別主要機種・徹底点検！

PART1　買って損しないための基礎知識編
PART2　レベル別主要機種・徹底点検編
PART3　これが決め手だ！ソフトウェア追跡編

取扱メーカー：NEC、富士通、SONY、シャープ、SORD、CASIO、松下電器、日立、YAMAHA、沖電気、エプソン、ビクター、三洋電機、アップル、IBM、パイオニアetc……
(機種)MSX、8ビット、16ビット、32ビット

★新機種を徹底的に解剖！
'86年度版よいパソコン・悪いパソコン
絶賛発売中
定価1,200円

JICC出版局

ADVENTURE GAMES' HINT BOOK

君も冒険王になれる!!

アドベンチャーゲーム必勝本

山下章 著

それは、恐ろしい連鎖殺人事件だった。たった1週間のあいだに、7人もの人間がつぎつぎと殺されていったのだ。キミは、この事件のナゾを解明するために、北海道へ派遣された新田哲二刑事の役をつとめることになる。相棒の猿渡俊介(愛称シュン)とともに、この難解な事件を解決してみてくれ。

なお、このゲームはコマンドの入力から選択方

とにかくストーリーがしっかりしており、
現在までの日本製アドベンチャーゲームの最高峰に立つ
といっても過言ではない作品。感動的な結末が用意された、
本格的社会派推理アドベンチャーだ。北海道でおこった
連続殺人事件のナゾを解決することがキミの目的。
画期的なテンキー入力方式を採用しており、一見やさしそうに
見えるが、難易度はとてもたかいものである。

式なだけに、ヘタにヒントを書いてしまうと答えになっちゃう恐れがあるので、新田刑事の手記というかたちで書いてみることにした。これを読んで、ゲームの流れを推理しながらプレイしてくれ。

殺人事件発生！——晴海埠頭にて

それは、ある晴れた日の出来事だった。バタン！ 勢いよく捜査一課のドアを開け、オレの部下、黒木刑事が息をきらして部屋にかけこんできた。

「ボス、事件です！ 晴海埠頭に男の死体があがりました！」

どうせまた、酔っぱらい同士のケンカか暴力団の抗争だろう。あまり気乗りのせぬまま、オレは現場へと向かった。

オレが晴海埠頭へ到着すると、すでに鑑識やブン屋さんたちが集まっていた（写真１）。ガイシャの身元はまったく不明で、発見者の話によると、けさ10時ごろ、死体がプカプカと水面に浮いていたそうだ。念入りに死体を調べていくと、ズボンのポケットから１枚のチラシが見つかった。「キャバレー・ルブラン」と書いてある。とりあえずは、こいつを手がかりに捜査をすすめていくしかなさそうだ。

さっそくオレは、高田馬場の栄町にある「ルブラン」という店に聞きこみにでかけた。店内に入るまえに、店の前で客引きをしている呼びこみの男にちょっと話を聞いてみた（写真２）。

「うちのお店では、エミーちゃんって子がナンバーワンだヨ」

エイ、そんなことはどうでもいいんだよ。オレは用意しておいたガイシャの顔写真を見せてみた。

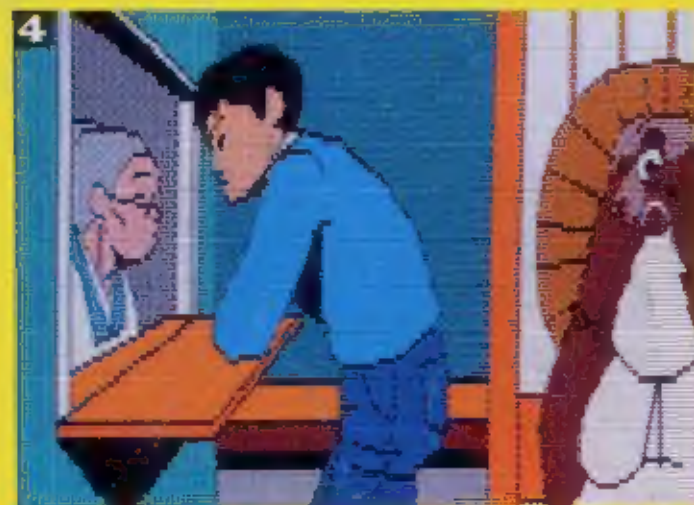
「ああ、この人なら覚えてますよ。たしかルナ

ちゃんがついた人だ」

意外と手ごたえがありそうな返事がかえってきた。そこで、オレは店内に入り、ルナという

ホステスと会って話を聞いてみた(写真3)。

「あら、この人、5日ぐらいまえに来たんじゃない？　なんでももうすぐ大金が入るって言ってたわよ。それがさあ、しつこい人でねえ。店が終わったら自分がとまってる旅館へ来ないかって何度も誘うのよ」

こんどはその旅館へ行ってみるしかあるまい。捜査とは、こうやって1本の細い線をたどり、忍耐強くひとつひとつ手がかりを集めていくも

のなのである。

運のいいことに、旅館のおかみさんもガイシャのことを覚えていてくれた(写真4)。自分の旅館にとまっていた客が殺されたと知って驚いた彼女は、すぐにオレをガイシャの部屋に案内してくれた。

そこには、ガイシャのものと思われるカバンが残されていて、中にはサラ金からの催促状と思われる1通のハガキが入っていた。宛て名を見ると、「北海道釧路市大川町10ノ4　増田文吉」——ああ、これでようやくガイシャの身元がわかったのだ。

オレはこの事件の解決のため、その1通のハガキを握りしめ単身北海道へ向かうことにした。しかし、そのときは、これが恐ろしい連鎖殺人事件の幕開けになろうとは、みじんも考えてはいなかったのだが……。

舞台は北海道へ——第2の殺人事件

北海道に到着すると、道警の猿渡俊介という若い刑事がオレを出迎えてくれた(写真5)。どうやら、この北海道では彼がオレの部下になっ

てくれるようだ。愛称で「シュン」と呼んでやることにしよう。

聞くところによると、道警はいま、北竜会というヤクザの妙な動きをおさえるために、てんてこまいしているそうだ。しかし、オレの任務は増田殺しの犯人さがし、そっちにかまっているわけにはいかないのだ。

到着して、ろくに休みもしないうちに、オレは増田の実家を訪れた(写真6)。死んだという

知らせを伝えるのは、ベテランのオレでもいやなものだ。だがだまっているわけにもいかないので、心を鬼にして増田の妻に東京での事件のことを話すと、彼女は我を失ったようにドッと泣きくずれた。

「人から恨みをかうような人じゃなかった…。このまえも昔世話になったという人から50万円もいただいているんです。ええ、北浜の飯島幸雄さんという方に……」

それ以上は、泣きむせぶ彼女からはなにひとつ聞きだせなかった。ところが彼女の証言とはうらはらに、近所の人たちの話だと、増田というのはかなりいいかげんな男だったという。矛盾を解決できぬまま、オレはこの事件のカギを握っていると思われる人物、飯島幸雄を捜してみることにした。

電車で北浜にやってきたオレは、周囲の妙な雰囲気を感じずにはいられなかった。駅員に聞いてみると、なんと問題の飯島が死体となって発見されたというのだ！ 急いで北浜海岸へ行ってみると、たしかに、死体は飯島幸雄その人であった。(写真７)。死因は鈍器による後頭部の強打。東京の事件がピストルだったのにたいして、こんどは手口がちがう。このふたつはなんの関連もない事件なのであろうか？

調べてみると、飯島には真二というひとり息子がいるということがわかった。さっそく真二を呼んでいろいろと尋ねてみると、彼はつぎのように証言してくれた。

「親父はだれかにゆすられているようでした。いつだったか、通帳から50万円ほどなくなっていたこともありましたし、あと、紋別がどうとか、わけのわからないことを、しょっちゅうつぶやいていたんです」

真二の証言が事実だとすると、増田が飯島をゆすっていたのだろうか――だが、なんのために？ それに、なぜ２人とも殺されなくちゃいけないんだ？ オレにはわからないことだらけだった。

さらに、真二に増田の写真を見せてみると、あらたな人物が捜査線上に浮かび上がってきた。

「あれ？ こりゃ、源さんだ！」

札幌はススキノで働いている

源さん——彼も調べてみる必要がある。が、実際に「コロボックリ」という店に行き源さんと話をしたのだが(写真8)、なにひとつ収穫は得られない。どうやら、他人のそら似だったようだ。

網走の海に死体が!! ——第3の殺人事件

札幌からの帰り道にオレは網走駅で下車してみた(写真9)。地元から政治家が出るということで網走の町はお祭りさわぎなのだ。しかし、事件に関係ありそうな情報はまったく得られなかった。しかたなく、再び電車に乗ろうとすると、地元の警察と連絡をとっていたシュンが、まっ青な顔でかけよってきた。

「ボス、たいへんです! なんと網走港にまたも水死体があがったそうです!」

これで3つめの殺人事件(写真10)。しかも死体は全部水の中で発見されている。いったい、この北海道でなにが起ころうとしているのだろうか?

網走港にあげられた死体は、身元がすでにはっきりしていた。東京都目黒区……大手スーパー社長、白木雄九郎。秘書の話を聞くと、白木と飯島とさらにもうひとり(秘書の記憶が不鮮明なため名前がはっきりしない)が昔からの古い知り合いであることがわかった。やはり、この3つの殺人事件は確実にどこかでつながり合っているようだ……。

オレは熱くなりかけた頭をひやすため、摩周湖に寄ってみることにした。霧で有名なこの湖、オレになにか事件解決の糸口を与えてくれないものだろうか。湖のふちには、ひとりの髪の長い女性がたたずんでいた(写真11)。彼女の名前

は野村真紀子、東京からのひとり旅だそうだ。

「おや、お嬢さん、その足のケガはどうなさったんですか?」

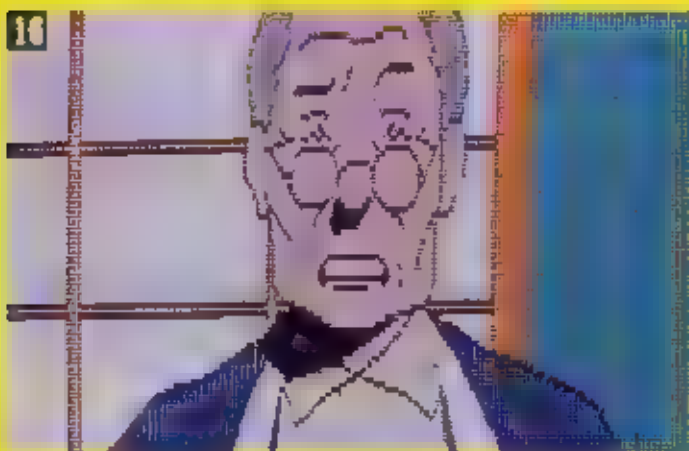
シュンが彼女に話しかけた。

「な、なんでもありませんわ。ただ、ちょっと……ころんだだけ……」

そう言って湖のほうへ視線をそらした彼女の瞳は、どこかずっと遠くを見つめているかのようだった。そして、どうやらシュンのヤツはひと目で彼女を気に入ってしまったようだ。

女性がとまっていた旅館の名前もわかった。オレは、ためらわずにその旅館へ向かった。

目をつけたとおり、その旅館でガイシャと犯人らしき女性の身元がわれた。白木達男と妻の郁美、住所は函館市螢町——白木だと？　網走で殺されたあの白木となにか関係があるのだろうか？　また、番頭の証言から（写真16）、あらたな事実もわかった。

16

「あの２人は覚えてますよ　夜中にすごいケンカをしましてねえ。女のほうがワンワン泣いていて、『あなたはまりも屋でもそうでした』とわめいていたのですが、私にはなんのことだかさっぱり……」

「まりも屋」か。オレはさっそく、その観光旅館へ車を向けた。

旅館の番頭は親切な人で、いろいろな質問にていねいに応対してくれた（写真17）。なかでも、白木がヤクザに追われていたという情報は貴重なものだった。だが、知床の殺人については、なにひとつ手がかりが得られなかった。そこで、こんどは２人の住所の線から事件をあらってみることにした。

17

18

オレは函館の街にやってきた（写真18）。もちろん、２人の住所が函館市螢町だったからである。ところが、いくら一生懸命捜してみても螢町という町は見つからない。それもそのはず、ここ函館には螢町なんていう町は存在しなかったのである。あの2人、住所をいつわっていたな。

捜査に行きづまったオレは、再び摩周湖にやって来た。べつにシュンが行きたがったわけじゃない。なぜかこの摩周湖の空気が、オレの気持ちをやわらげてくれるような気がしたからである。そこで、偶然にもまた、野村真紀子と出会ってしまった。

「アラ、刑事さん、またお会いしましたね」

そういう彼女の表情には、どことなく疲れが見えるようだった。シュンにいちゃつかれても困るので、オレはすぐにこの地を立ち去ろうとした。すると、真紀子が奥歯にものがはさまっ

たような言いかたで話しかけてきた。

「あっ、刑事さん、ちょっと……。いえ、なんでもないんです。捜査がんばってくださいね」

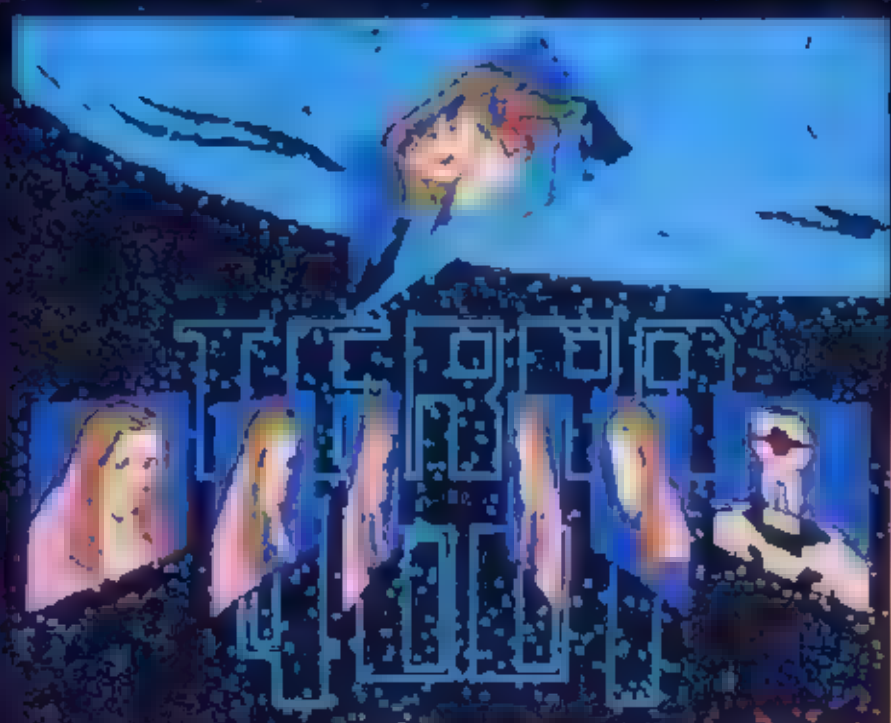
「ありがとう」

オレは彼女に別れを告げ、捜査を再開することにした。

再び「まりも屋」を訪れたオレは、すばらしい幸運にめぐり会った。なんと、阿寒湖にいた写真屋(写真19)が、犯人らしい女性の顔写真を

持ってきたというのだ！　その写真を手がかりに捜査をつづけていくと、女の行き先がだんだん明らかになってきた。そして、事態は思わぬ方向にすすみ、知床の殺人についてはこの女が

犯人であることが明らかになった。しかし、この知床五湖での殺人は、いままでの3つの連続殺人事件と関係があるようにみせかけた偽装殺人事件だったのだ！　つまり、連続殺人事件に関しては、この女はシロなのだ　せっかく捜査してきた努力が、一気にくずれ落ちるような気がして、オレは捜査に行きづまりを感じずにはいられなかった。

【196ページにつづく】

前作「暗黒星雲」でジャミルの前線基地ジークを破壊したスターアーサーは、逃亡する敵の首領カセリアを愛機クラプトンII号で追撃し、やっとの思いで敵の本星テラの引力圏に突入した。しかし、クラプトンII号の中枢コンピュータ「テス」に大気圏突入を命令した直後、待ちかまえていたようにカセリアひきいるジャミル軍が総攻撃をかけてきた。それにより、クラプトンII号は大破し、かろうじて乗組員であるスターアーサー、ボブ、ルナの3人は船外に脱出したものの、未知の惑星上で、はなればなれになってしまった。はたしてジャミルの本拠地はこの惑星のどこにあるのだろうか？　そして、ボブやルナはいまどこに？　スターアーサーは、惑星テラにあるシージャという廃墟の都市にひとり降り立った……。

大人気のスターアーサー伝説3部作の完結編。惑星テラに到着したキミの目的は、敵の本拠地を破壊することだ。舞台は大きく3つのシーンに分かれ、各シーンごとに広い世界のなかを自由に歩きまわることができる。時間の概念やロールプレイング的要素など新しい試みが随所になされており、はっきりいって難易度はたかい。

シーン1の舞台は広い廃墟の都市シージャからはじまる。全部で60場面ちかくあるこの都市は、ただたんに歩きまわっているようじゃ、クリアできない。まず最初に、キチンとマッピングをしてみよう。この本の199～201ページにマップがついているから、それを参考にしてくれ

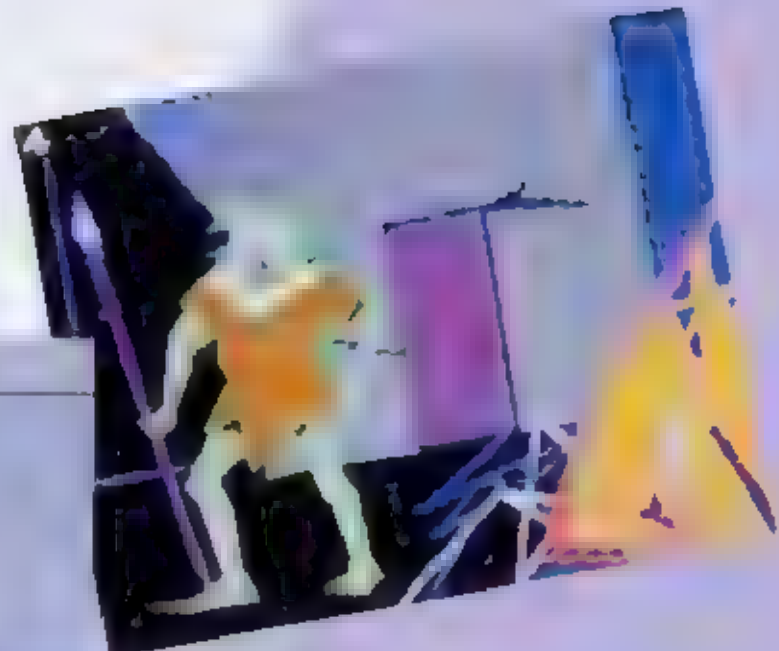
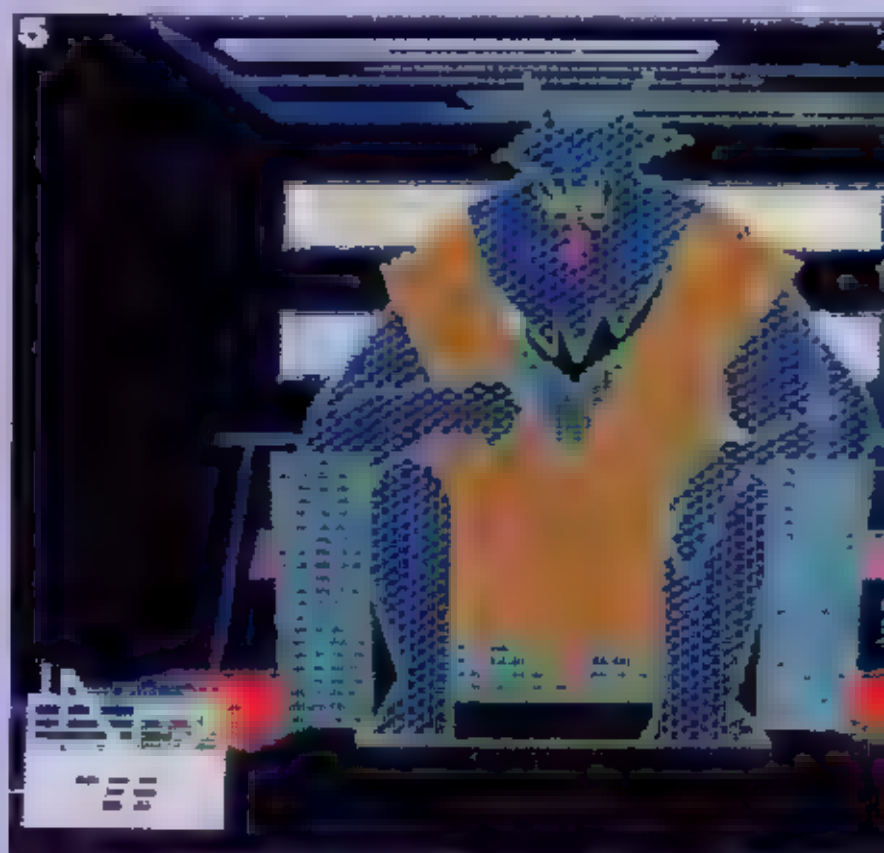
街のなかを歩いていると、ときどきジャミルの兵士（ジャミルトルーパー）と出会ってしまうことがある（写真1）。ヤツラは不法侵入者を

見つけたら、すぐに殺すように命じられているから、キミのことを見つけるなりいきなり攻撃してくることだろう。さて、このゲームはロールプレイング的要素が盛りこまれていて、キミは画面の下に棒グラフで表示されている体力(STRENGTH)、集中力(CONCENTRATION)、状況(SITUATION)につねに注意しながらゲームをすすめなくちゃいけない。もちろん、敵の攻撃をうけると体力は減っていくし、体力がゼロになるとゲームオーバーになってしまう。いっぽう、敵を倒せば集中力が上がるし、安全な場所で眠れば体力が回復するようになっている。集中力をあるていどまで上げておかないとあとで困ることになるから、シーン1ではなるべくたくさんの敵と戦っておいたほうがいいヨ

さて、迷路のようになっているこの都市では

最初に昔の面影をほとんど残していない地下街に降りていってみよう。そこでキミが出会う人物は、この都市で生き残ったただ1人の科学者、コルクなんだ（写真2）。なんでも彼はこの街で

はかなりの実力者らしいから、知り合いになっておくと、あとでいいことがあるかもしれない。そして、もの知りの彼には、ジャミルのことやこの都市のことも聞いておく必要がある。

ところで、このゲームの変わっているところは、いつも同じ人物が同じ場所にいるとはかぎらないということ。街のなかを自由に歩きまわっている人もいれば、ある区間の間を行ったり来たりしている人もいるんだ。そしてキミは街のなかを歩いているうちに、写真3のような清掃ロボットと出会うことができるだろう。こいつはとにかく破壊すること。思わぬ物が手に入るはずだからだ。

つづいて街の北にあるスクラップ屋へ（写真4）行ってみよう。ここはボルー星人たちのたまり場なので、ふつうの人間は入ることができない。ただし、ある人物の知り合いならば、入口のドアを通してもらえるそうだ。ちょっと考えてみてくれ。さて、スクラップ屋の中に入ると、ボルー星人の影の親分がいる（写真5）。話を聞いてみると、彼もジャミルには、そうとうひど

い目にあっているそうなんだ。そこでキミがジャミルを倒したいという意志を示せば、彼はすばらしいプレゼントを2つくれるよ。だけど、

この場面での入力にはちょっとした工夫が必要だ

街のなかのある場所には、写真6のようなカ

ワイイ女の子がいる。彼女レイはとても純真な少女なんだけど、キミのことをジャミルとカンちがいして警戒しているようだ。こんなときには、敵意がないことを伝えるために、強引だけど××しちゃうしかない。なお××はくりかえししてあげたほうが、効果的だ。そして、彼女はお裁縫が得意だから、キミの態度しだいでは、こわれているアレを直してくれるヨ。

そして再びコルクがいた地下街へ行く。ここでキミはシージャの都市機能を停止させなくちゃいけない。そのためには、持っている××をコルクの横のコンピュータの端子に接続してやればOKだ。だが、都市機能が停止している時間はわずか12時間。その間にこの街から脱出しないと、キミはもう二度とシージャから外へ出られなくなってしまう。これから先は敏速な行動をこころがけるべし！

しかし、いったいどうやってこのシージャから脱出したらいいんだろう？ 最初はキミも悩んでしまうだろうが、ここまでに手に入れた物をもう一度よく見直してごらん。そう、とりあえずは写真7のビルに登ればいいんだ。ただし、それにはあるていどの体力と道具が必要だけどね。

必死の思いで壁をはい上がり、ついにセンタービルの屋上に到着(写真8)。ここからシーン2のポートシティへ向かうためには、全部で5つの条件を満たさなければならない(くわしくは199〜201ページ参照)。準備が整ったら、ポートシティめざして大空へGO！

この街では、まずなつかしのキャラクター、アントニオイノシンが登場(写真9)。彼がプレゼントしてくれるアルキンZのおかげで、弱りかけていたキミの体力は再び回復するんだ。そのほか、彼にはジャミルのことなど、

12

正解。すなわち、街のどこかで別の事件をおこしちゃえばいいんだ。それにはまず、東の方角にあるエネルギータンクのところへ行ってみよう(写真13)。そこにさっき買ったアレをセットして、エイッと銃で撃つと…ドカーン!! 大爆発がおこったぞ! 街中がこの火事のせいで大騒ぎになってしまうのだ。さあ、そのあいだに急いで検問を突破しよう。なお、銃を撃つときには、エネルギータンクから ちょっとはなれて撃つようにしようね。さもないと、爆発に巻きこまれて体力をかなり消耗するからだ。

10)。彼らには持ち物のなかのある物を売ってみてごらん。一文無しのキミには、わずかなお金でも貴重なのだ。お金が手に入ったら、街の中央にあるサーフショップで買い物をしておこう(写真11)。この店では、アクアラングかウィンドサーフィンのどちらかを買うことができる ただし、この店は営業時間が決まっているから、うまく時間潰しをしてから来ないと入ることができないヨ。

ポートシティ第一の難関が写真12の検問だ。2名の兵士が不審な人物を、しっかりとチェックしている。ジャミルの宿敵であるキミは、当然ここを通してもらえないだろう。かといって、戦闘行為にふみきって、これ以上騒ぎを大きくするわけにもいかないし……。ここでは兵士たちがいなくなるような状況をつくっちゃうのか

14

検問の橋を渡ると、そこにはまたなつかしのキャラクター、ゴンダーがいる(写真14)。彼とは「惑星メフィウス」の牢獄の中以来の再会だ。なぜここにいるのか、ここはどこなのか、さら

には、レイソードのことなども尋ねてみよう。うまく話せば、レイソードの秘密を記録した貴重な体験席をもらうことができるんだ。それと、この先の関門を守っているレディーロボットについても聞いてごらん。ゴンダーは冗談まじりに、関門をどうやって突破したらいいのか教え

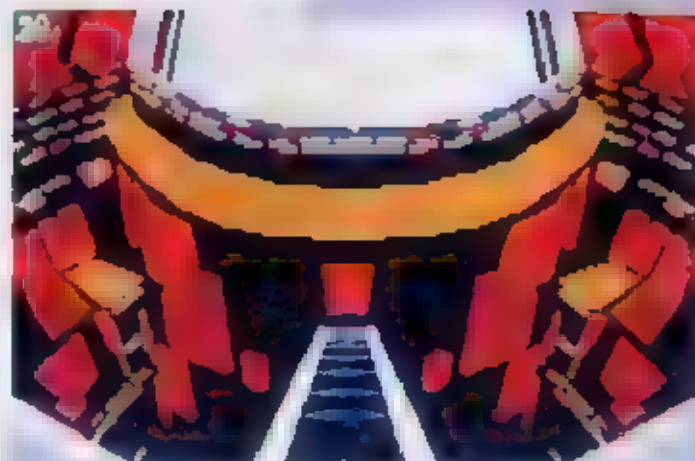
ポートシティの第二の関門が、北の端にある検問だ(写真15)。惑星メフィストと同じように、ここも2人のレディーロボットが監視についている。すでに「暗黒星雲」で惑星ジークを破壊したキミが、ここを通してもらえるわけがない。通る手段はただひとつ、ゴンダーに教えてもらった言葉をアレンジして言ってみるのだ(くわしくは199〜201ページを参照)。ただし、レディーロボットをうまくだますためには、あるていどの集中力が必要だヨ

関門をぬけると、そこはスペースポート(写真16)。ここには全部で4せきの船が停泊している A、B、C、Dのうち、どれがキミを目的の海上都市へと連れていってくれるのだろう? それは、このポートシティの登場人物のなかのだれかが教えてくれるんだ。

ついにこのスターアーサー伝説3部作も最後のクライマックスをむかえる。舞台はジャミルの総司令部である海上都市。ここではレイソードのすべての秘密、謎の老人ゴッドの秘密、さらにはジャミルの中枢コンピュータの秘密など、いままでのかずかずの謎が、すべて明らかにされるんだ。ここにはあえてその秘密は書かないから、キミ自身の目で確認してほしい。

シーン3は、エアロックから海上都市の中に侵入したところからはじまる。この通路の中では、キミが一歩進むごとに、中枢コンピュータの司令によって、つぎつぎと写真17のような警

備ロボットがあらわれるんだ。今後のこともあるし、モタモタして体力を減らしてしまうわけにもいかない。戦うときには戦ってもいいけど、ときには逃げるが勝ちということも……。

ある場所であることをすると、写真18のコンピュータ端末室に入りこむことができる(くわしくは199〜201ページを参照)。ここでは、ゴンダーからもらったアレを、所定の位置にセットしてみてごらん。ほおら、レイソードの秘密や、そのほかいろんなことがわかっただろう? また、コンピュータにはいろんなことを命令して

おくように。たって、ドアカロックされたまましか閉るし、警備ロボットたって邪魔だもの。その後、中に入れたアレを再び取りだそうとすると、「暗黒星雲」にも登場した謎の老人ゴットが出現。彼もまた、いろいろなことをキミに教えてくれるんだ。

端末室の南では、テーブルの上にビンをひとつ見つけることができる。それが、ジャミルの開発した秘密兵器、体力増強ドリンクなんだ。これは飲むことによって、体力をあるていどまで回復することができるもの。ただし、一度しか飲むことができないし、敵基地内ではほかに体力を回復させる方法がないから、どこで使うかはよ〜く考えたほうがいいよ。

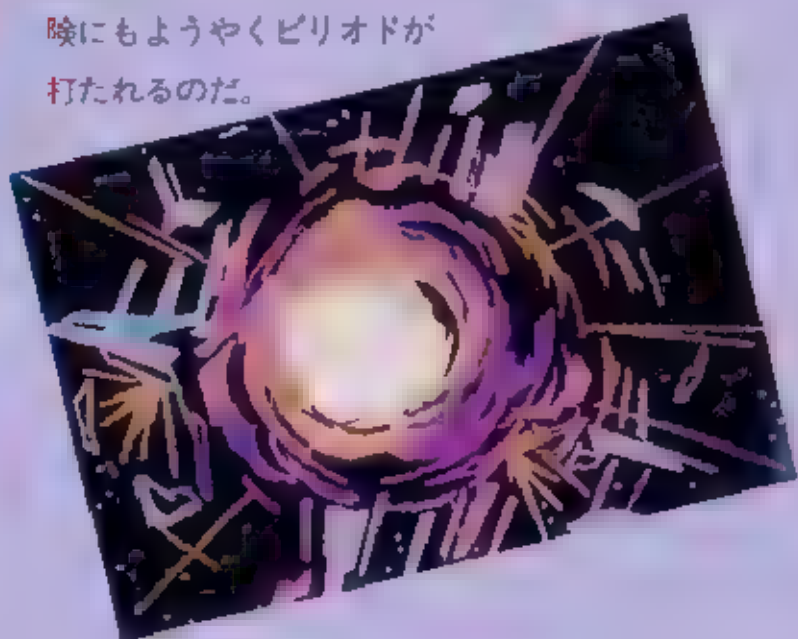
そして再び通路にもどり、基地内を歩きまわっていると、キミは信じられない人物と遭遇することになる。あの暗黒星雲で生死をともにした相棒のルナが、キミのことを攻

撃してくるのだ！(写真19) なぜルナがそんな行動にでたのかは、ゴッドの話を聞いていればわかるであろう。ここは涙をのんで、△△するしかない。その直後、キミの集中力は急上昇！△△してドアの中に入り、やってきたのはジャ

ミルの中枢コンピュータルーム(写真20)。さあ、いままで死んでいった人たちへの鎮魂歌を、レイソードで奏でてあげよう。すると、やがて、海上都市は内部爆発をはじめ……。

エンディングは宿敵カセリアとの一騎打ちだ(写真21)。うまくヤツを倒して、脱出艇で宇宙へ飛びだせば、すべては終了。さらばだ、レイソードよ……。海上都市はジャミルもろとも大爆発をおこし、ながかったスターアーサーの冒険にもようやくピリオドが打たれるのだ。

ADVENTURE GAMES' HINT BOOK

君も冒険王になれる!?

アドベンチャーゲーム必勝本

山下章 著

アドベンチャー・ワールドへの招待 20

■基本テクニック・マスター篇 23

1 コマンド入力 24
2 マッピング 30
3 持ち物 34
4 セーブゲーム 34
5 参考書 35
『ミステリーハウス』を例題に徹底復習する 36

■特選人気ゲーム・実践篇 45

北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ ログインソフト 2・196
スターアーサー伝説III テラ4001 T&Eソフト 10・199
デゼニランド ハドソン 46
サラダの国のトマト姫 ハドソン 60
スターアーサー伝説I 惑星メフィウス T&Eソフト 70
スターアーサー伝説II 暗黒星雲 [T&Eソフト] 77
新竹取物語 クロスメディア 83
サザンクロス バンダイ 89
ザース [エニックス] 100
英雄伝説サーガ マイクロキャビン 106
は〜りぃ ふぉっくす [マイクロキャビン 110
ウイングマン エニックス 116

注意1■この本で紹介する内容は、多くがPC8801用ソフトでプレイしたものなので、ゲームによっては機種の違いから、多少内容の異なるものもあります
注意2■文中にでてくる"×"は名詞、"△"は動詞で、その数はコマンドの文字数をあらわしています。ヒントにしてください。

魔王の指輪 日本ファルコム …… 120
ポートピア連続殺人事件 エニックス …… 126
アゲイン [エニックス] …… 130
タイムシークレット ホンドソフト …… 141
タイムトンネル ボンドソフト …… 151
デス・トラップ スクウェア …… 165
ドリームランド マイクロキャビン …… 177
アステカ 日本ファルコム …… 183
地獄の練習問題 ハミング・バード …… 189

そのほかの主なアドベンチャーゲーム 202
あとがき 206

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

アドベンチャーゲームが、ほんとうに良質のアドベンチャーゲームといえるのか、ここでちょっと考えてみようと思う。

まず第1にキチンとしたひとつの本筋が用意されていること。もちろん、その本筋からいくつもの分かれ道がでているのは当然であるが、その分かれ道にたいしても少し工夫がほしい。本筋からちょっとはずれただけで、「アナタハ シニマシタ」なんてメッセージがでてきたら、なんとも興ざめ。分かれ道部分のなかにもいくつかの冒険が用意されていて、その最後の結果として"死"が待ちうけているという展開があってこそ、ほんとうに全体がおもしろくなってくるのだ。第2に、プレイヤーを退屈させない表現豊かな応答をしてくれること。間違った入力をしたらただ「デキマセン」と答えるだけでは、味もそっけもない。それでなくとも単調になりがちな応答なのだから、ユーモアあふれる表現をしてほしい。第3に、画面を高速で描くこと。絵を描いている間、ボケッと待っている気分はなんともむなしいものだ。最近流行の瞬間画面表示のテクニックをどんどん利用してもらいたい。そして第4に、感動的な結末が用意されていること。はてしない苦労をしてそのゲームを終えるわけなのだから、ゲームを解いた人にしか得られない優越感を与えてくれるようなすばらしい結末を期待したい。

しかし、以上のような条件を満たすアドベンチャーゲームとなると、日本では、はっきりいってほとんど存在しない。そこで私は、できるだけこの条件に近いような日本製のアドベンチャーゲームのソフトを22本独自に厳選して、この本で紹介してみようと思う。これで、初心者の人には、アドベンチャーゲームとはどんなものなのかをわかってもらい、上級者の人には、さらに奥深いアドベンチャーゲームの世界をこの本から読みとってもらえたら幸せである。また、アドベンチャーゲームをプレイしたことのない人にも、この本を上手にプレイしてもらえたらと思い、ていねいにわかりやすく書いたつもりである。

基本テクニック
マスター篇

プログラマーのトリックを見破れ

さて、アドベンチャーゲームというものが、どんなに魅力のあるものなのかわかってもらえたと思うが、いざ実際にひとつのゲームを解こうとすると、はてしない試行錯誤が要求されることがわかる。あるていど、この種のゲームに慣れている人ならばいざしらず、初心者だと最初の画面からつぎの画面へ進むのさえひと苦労するはずである。そこでここでは、アドベンチャーゲームを解くためにはどのような手順をふめばいいのか、初心者の人にもわかるようにていねいに説明していこう。

アドベンチャーゲームではキミが主人公。「△△しよう」とキミが思ったことを、キーボードをとおしてパソコンに入力してやれば(一般にこれをコマンド入力という)、その入力に対応して画面にさまざまな変化があらわれる。たとえば、ドアのしまった大きな家の前にいる場面で、「ドア　アケル」と入力すればドアが開いた絵に変わるかもしれないし、「ドア　タタク」と入力すると家の中から応答があるかもしれない。けれども、そうそううまくいく場合ばかりとはかぎらない。ドアがどうしても開いてくれず路頭に迷ってしまう、なんてこともこの世界では日常茶飯事。画面に変化をもたらせることを、邪魔しようとするプログラマーのトリック(一般にこれを難関という)があるからこそ、アドベンチャーゲームはむずかしいといわれるのだ。

「ドア　アケル」と入力すると、"カギがかかっています"とメッセージがかえってきたとする。そのときキミがゲームのなかでカギを手にしていれば、「カギ　アケル」「ドア　アケル」というふたつの入力で難関をクリアできる。ただし、あくまでもカギを持っていたらのはなしである。ゲーム中でカギを手に入れるためにまたひとつの難関があり、その難関に行くためにまた別の難関があり……というぐあいに、難関が連鎖的につながりあって構成されているのがアドベンチャーゲームなのである。よってゲーム解決に達するためには、それらの難関がどのように配置されているのかを把握し、さまざまなテクニックを駆使して難関を克服していかなければならない。以下にあげるのは、アドベンチャーゲームで勝利をおさめるために必要となってくる5つの重要テクニックである。

1 コマンド入力

アドベンチャーゲームをめんどうくさがったり、敬遠したりする人たちのなかには、「コマンドの入力の方法がよくわからない」とか「各場面でどういう入力をしていいのかわからない」とかいった理由をあげる人が多い。たしかに、アドベンチャーゲームのコマンド入力にはとっつきにくい面もある。しかし、私に言わせてみれば、そんなものは食わず嫌い以外のなにものでもない。アドベンチャーゲームというのは、プレイヤーとパソコンとの間の1対1の対話である。その対話を成り立たせるために、特別な言語があるのはしかたのないことなのであり、アクションゲームでどのキーを使うのか覚えなければいけないのと同じように、対話言語をマスターすることがプレイするための前提条件なのである。

ところで対話言語というと、なにかとてもむずかしいものであるような印象をうけるかもしれないが、じつはなんでもないただの日本語または英語にすぎない。ただそれに、コンピュータに理解してもらうためのちょっとした制約がついているだけなのだ。

(注)アドベンチャーゲームのコマンド入力には、日本語でするものと英語でするものとの2種類があるが、この本は日本製アドベンチャーゲームを対象に書いたものなので、日本語入力を中心に解説をすすめていく。

具体的にいうと、[名詞]+スペース+[動詞]――これがもっとも基本的な入力パターンである。たとえば、画面の中に描かれている本を取りたいと思ったら、「ホン トレ」と入力してリターンキーを押せばよい。名詞と動詞の間にスペースをひとつ入れなければいけないのは、アドベンチャーゲーム界共通の約束事であり、リターンキーはプログラミングのときと同様、これでひとつのコマンド入力が終わりですよ、ということをコンピュータに知らせるためのものである。

こういうぐあいに、名詞と動詞にさまざまな単語をあてはめていけばいいわけだから、とうぜん数多くのバリエーションがうまれてくる。本ひとつにたいしてでも「ホン ミル」「ホン ヨム」「ホン ヒラク」「ホン タタク」「ホン ナゲル」……というように、はてしないパターンが考えられる。このなかのどれがこの場面でほんとうに行なうべきことなのか――それを見つけだすのがアドベンチャーゲームの醍醐味なのだ。

では、以下のような場面にはどのようなコマンドで対処すればいいのか、具体例をあげながらアドベンチャーゲームのセオリーというものを考えていこう。

1　移動したいときには……

移動をするためにはふつう、方向指示コマンドを１語だけ単独で入力すればよい。北へ進みたかったら「キタ」、木に登りたかったら「ウエ」または「キ　ノボル」と入力すればいいわけである。ただしゲームによっては、東西南北と前後左右というように、方向指示コマンドに多少の違いがある場合があるから、ゲームをプレイするまえに、マニュアルなどをよく読んで確認しておかなければならない。そのほか、川の手前で「オヨグ」と入力すると反対岸へ移動できたり、落とし穴の中で「トブ」または「ジャンプスル」と入力すると上に出られたり、といったような変則的な移動もある。

2　はじめて見る場面に出たときには……

まずは画面上の状況を把握して、どんなものが置いてあるのか、などを確認しなければならない。そのためには「ミル」という動詞を単独で入力するのが有効である。大事なヒントを手に入れられることが、しばしばあるからだ。つぎに画面上のこまごました物を、ひとつひとつ観察しなければならない。たとえば「ツクエ　ミル」「エ　ミル」というように入力していけばよい。このように、全体にたいして使う「ミル」と個々の物にたいして使う「ミル」の２とおりの「ミル」の使いかたを必ずマスターしてほしい。

3　難関にであったときには……

ゆく手をふさぐ大岩、目の前にひろがる千尋の谷――アドベンチャーゲームでは、難関と呼ばれる障害がいくつもプレイヤーの目の前にあらわれる。こんなときには、まず第一に持ち物を利用することを考えてみよう。難関の80％以上は持ち物で解決できるといっても過言ではないのだ。大岩の前だったら「ツルハシ　ツカウ」、谷の前だったら「ロープ　ナゲル」というように試行錯誤をくりかえしていくうちに、きっと道は開けてくれる。ようするに難関というのは、プログラマーとプレイヤーとの知恵くらべの場なのだ。自分がもしプログラマーだったら、その難関でどのようなトリックをしかけるか？――そういう視点から考えてみると、意外と早く正解に達することができるかもしれない。とにかく難関には柔軟性のある発想をもって対処するのがベストだ。

4　生物にであったときには……

かわいい女の子、恐暴なドラゴン、いたずら好きの妖精――この世界で生物と出会ったら、とにかく話しかけてみよう。「オンナノコ　ハナス」「ドラゴン　タズネル」というよう

に入力すればOKだ。彼らは貴重な情報をもっている場合が、ひじょうに多いのである。また、話しかけてもなんの反応もなかったら、あいさつをするのが有効かもしれない。「コンニチワ　イウ」「オジギ　スル」などである。

また、アドベンチャーゲームというのは、もともと平和的なゲームでもある。登場人物たちと、できるだけ仲良くつきあいながら目的を達成するのがよしとされている。たとえどんなに恐ろしそうなヤツと出会ったとしても、いきなり敵ときめつけてはいけない。一度はコンタクトをとることを試みるべきである。その方法としては、話しかけてみたり、持ち物の中からなにかをプレゼントしたりするのが一般的だ。ただし、そのときはつねに死と背中合わせになるから、セーブゲーム(p.34参照)を必ずしておかなければならない。

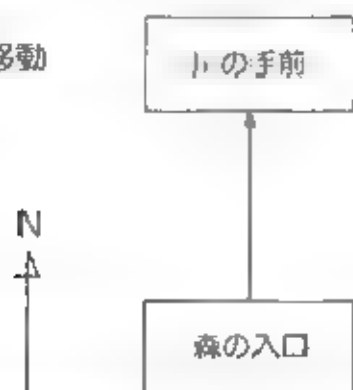
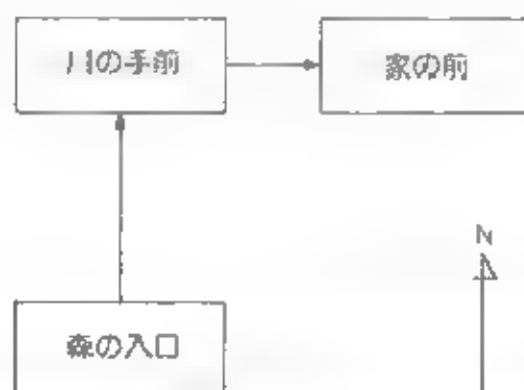
5　魔法を使うときには……

初心者にとって、もっともなじみにくいのが魔法という概念であろう。アドベンチャーゲームでは、どうしようもない大難関で魔法の力がプレイヤーを救ってくれることがしばしばあるのだ。谷に橋をかけたり、閉じこめられた場所から脱出させてくれたりなどと。その魔法は、たいてい呪文というかたちをとっていて、ゲームのどこかの場面に隠されている。たとえば、本のページや石の裏などに意味のわからない言葉が書かれていたら、まず魔法の呪文と思って間違いない。そして、呪文を手に入れたら、必ず一度はそれを叫んでみよう。たとえば「HISS」という呪文だったら、単独で「HISS」または「HISS　イウ」と入力すればよいのだ。ある場面でしかききめのない魔法もあるが、その魔法がどのような効力をもっているのかを知ることも、ゲーム解決に欠かせない要素である。ただしその魔法もプレイヤーに致命的ダメージを与えることもある。たとえば1回しか使用でき

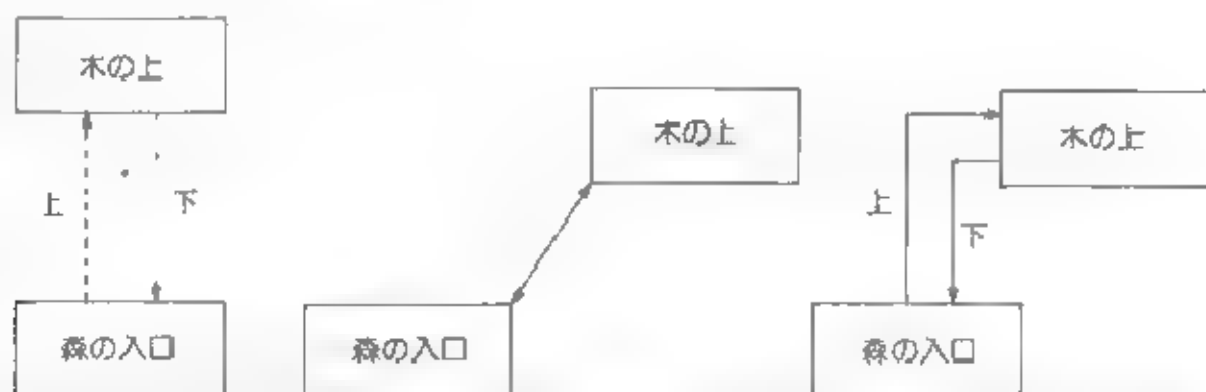
2 マッピング

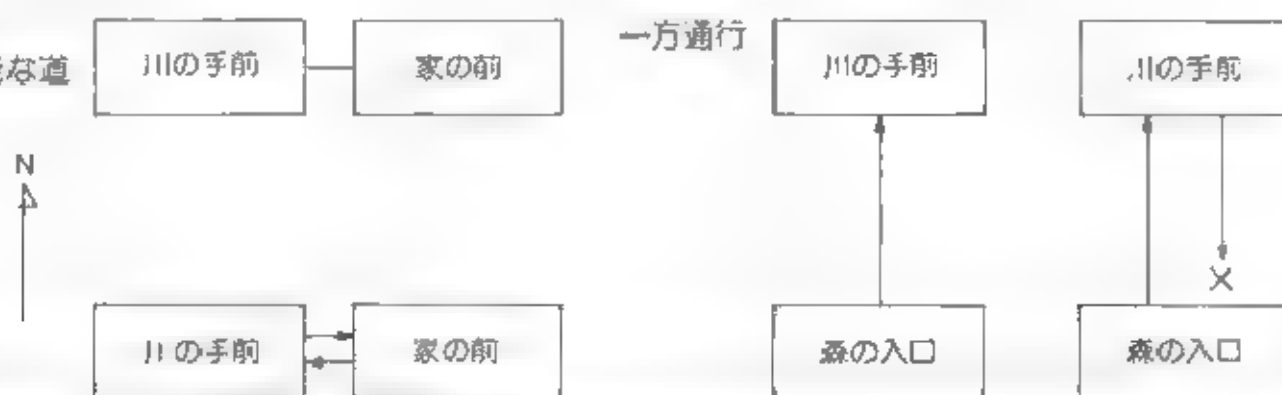
一般的にいって、アドベンチャーゲームの各場面は、東西南北という4方向によってつながりあっている。北東、南西などという方向がないだけに、わりときちんとしたゲームの世界の地図が書けるものである。この地図を書くことをマッピングと呼び、マッピングをすることが、ゲーム解決への最短距離であることはいうまでもない。逆にいえばマッピングもせずに、ゲームを解こうなどと思うこと（とくに初心者に多い）は考え違いもはなはだしい。ここでは、さまざまなマッピングのテクニックについてふれていこう。

1 東西南北の移動

最初、キミが「森の入口」の場面にいたとする。そこで「キタ」と入力すると、画面が「川の手前」の場面にかわった。これはゲーム中の世界でキミが「森の入口」から北へ移動したことを意味し、これをマッピングすると図①-Aのようになる。実際の地図と同じく上が北になるから、「森の入口」という四角形のわくの上に「川の手前」というわくを書き、その間を矢印で結べばよい。これがマッピングの基本である。同様に「川の手前」から東へ進んで「家の前」にでたとしたら、図①-Aにその部分をたして図①-Bのようにすればよい。以下、このようにして自分の行動範囲をひろげていけば、完璧なマッピングができるわけである。

図①-A
基本的移動
図①-B

2 上下の移動

ゲームをプレイしていると、とうぜん、2階に上がる場面や地下の洞窟におりていく場面がでてくる。そうしたときには「ウエ」または「シタ」という方向入力をすることにな

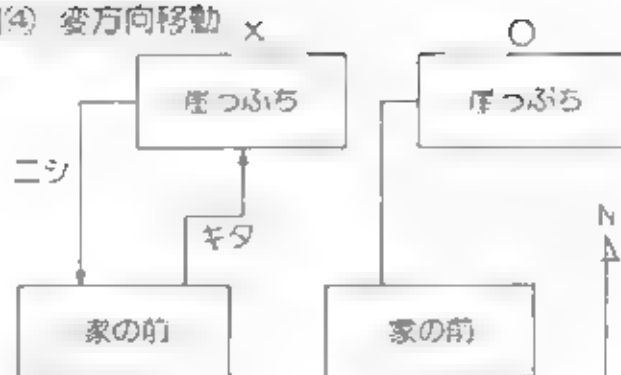
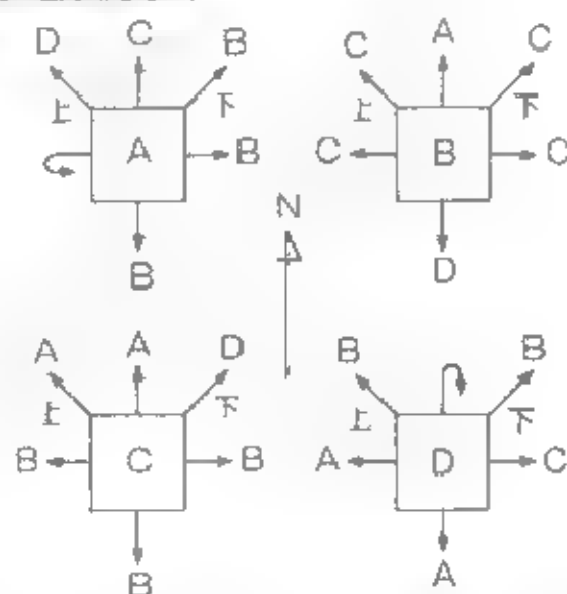
る。この種の上下の移動は、ひじょうにマップにあらわしにくい。たとえばさっきの「森の入口」の場面で「ウエ」という入力で「木の上」の場面へ移動できたとすると、それをマップであらわすには図②のようにさまざまな方法がある。どの方法をもちいても大差ないので、キミの気にいった方法を選べばよいだろう。

3 一方通行

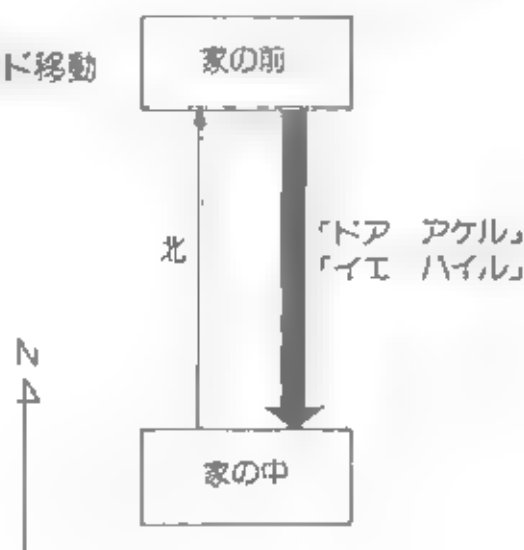
アドベンチャーゲームの世界では一方通行なるものが存在する。たとえば、図① Aで「森の入口」から「川の手前」へは通行可能だが、その逆はダメというようなときである。こうした場合、一方通行であるということが、ひと目でわかるようにマッピングしなければならない。そのためにふつうの往復可能な道と区別して、片方向きの矢印を使うのが一般的である。だからといって、往復可能な道では、2本の矢印を記入するとマップが見にくくなってしまうので、たんに1本線で2つの場面を結んでしまうほうがよいようだ。図③で往復可能な道と一方通行のマッピングを対比させてみたので、参考にしてほしい。

4 変方向移動

ゲームの性格上、プログラマーはマップを書くことを困難にしようと、さまざまなトリックをしかけてくる。その一例がこの変方向移動である。図① Bで「家の前」から北へ移動したら「崖っぷち」という場面にでたとする。ところが「崖っぷち」から「家の前」へ

もどるためには南ではなく、西へ移動しなければならない。これが地図の一般的常識をくつがえした変方向移動である。対処のしかたとしては、じゅうらいの矢印の横に「キタ」「ニシ」などと小さく書いてもいいが、図④のような方法がもっとも簡略で見やすい。

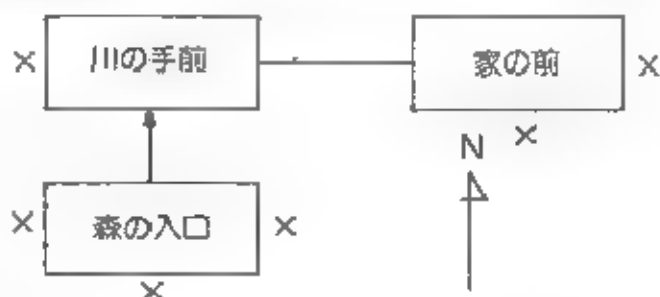
5 四次元移動

A、B、C、Dという4つの場面があったとする。四次元移動というのは、この4つの場面がメチャクチャにつながりあっているような場合をいう。たとえば、Aから東へ行くとBへ出るのだが、Bから西へもどるとCに出てしまったり、Aから西へ行くとまたAにもどってしまったりする場合である。こんな場合は、じゅうらいどおりに線で4つの場所を結ぼうとすると、マップがかえって見にくくなってしまう。だから、あえて、A、B、C、Dの4つの場面をべつべつに書いて、図⑤のようにマーキングするのが最良の方法だ。ただし、ここで気をつけなければいけないのが、四次元の世界では上下という移動方向が必ずといっていいほど存在するということ。「ウエ」「シタ」といった方向入力も忘れずにおこなってほしい。

6 コマンド移動

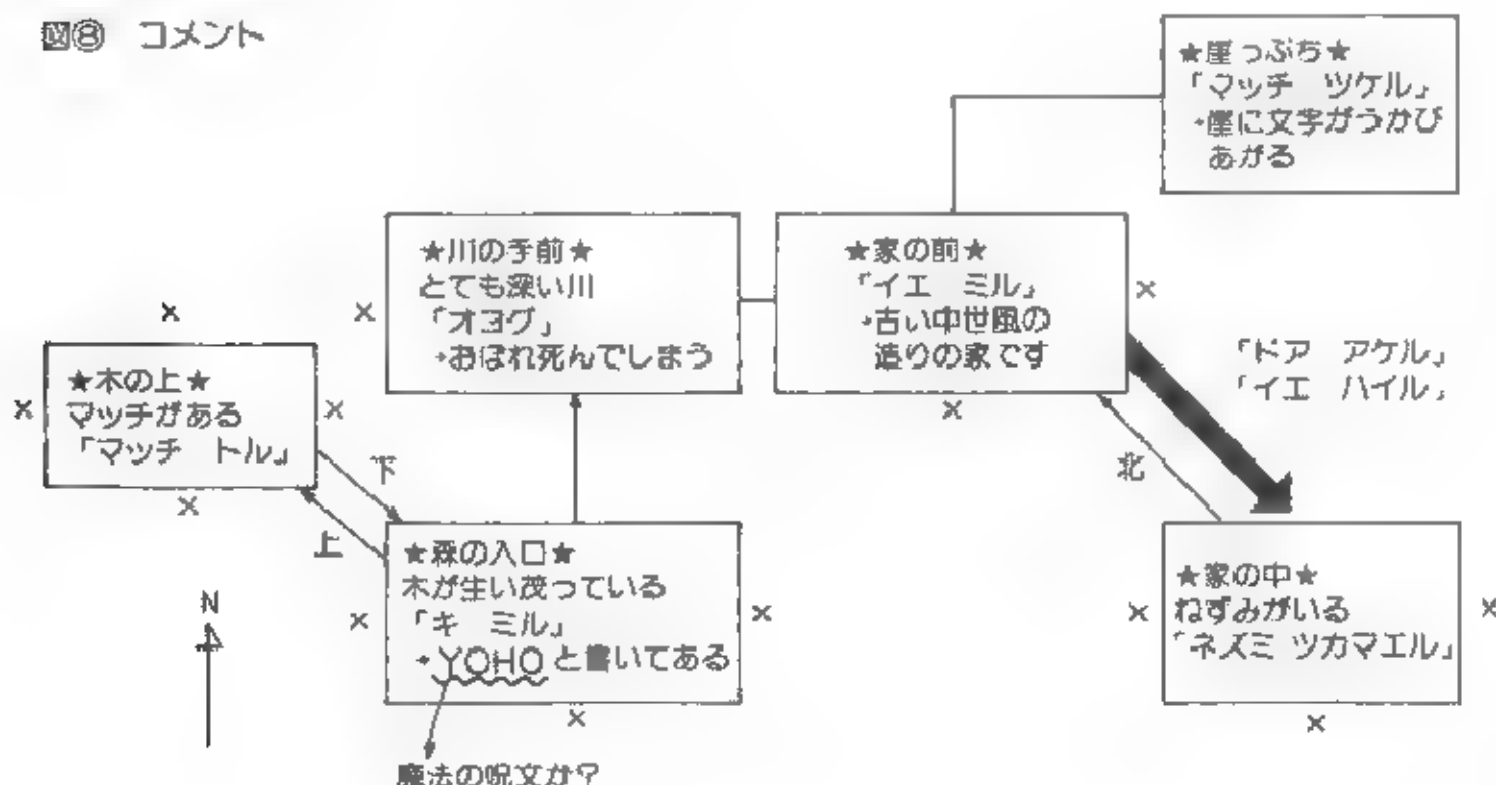
この世界では、移動がいつでも方向入力によるとはかぎらない。たとえば「家の前」の場面では、たんに方向を入力しただけでは、家の中に入ることはできない。すくなくとも「ドア　アケル」「イエ　ハイル」の2回のコマンド入力が必要である。このようにあるコマンドを入力して、はじめてつぎの場面へ移動できるときには、矢印の形を変えてその下に入力したコマンドを書きそえるぐらいの配

慮がほしい(図⑥)。そうすれば、あらためてプレイするときに、とても役に立つし、だれが見てもひと目でわかるからだ。

7 ×印の記入

マップを作っていくうえで、進めた方向には矢印をひけばいいわけだが、進めない方向にはどう対処するか。そんなときには、その方向に×印を記入するのが賢明である。図⑦のように記入しておけば、進めない方向が一目でわかる。同時にまだ捜査していない方向もどっちなのかすぐわかるから、捜査をどんどん合理的にし、ロスタイムを減らしてくれるのだ。

図⑦ ×印

8 コメントの記入

ゲームの途中で死んでしまった、などなんらかの障害がおこって、ふたたびゲームを最初からやりなおさなければならなくなった場合、マップがプレイヤーの大きな手助けとなってくれることはいうまでもない。そんなときのためにも、マップにはできるだけ詳細なコメントを記入しておくことが望ましい。その場面で拾った物、得た情報、入力したコマンド……などなど。たとえば図①〜⑦までをコメントを記入して、ひとつのマップにまとめると、図⑧のようにわかりやすいものとなってくれるのだ。

図⑧ コメント

3 持ち物

この世界では落ちている物は、拾いまくるのが鉄則。拾った物は自分の持ち物となり、「モチモノ」とか「INVENTORY」と入力することによって、自分がいま持っている物をすべて見ることができるようになっている。そして、ぜんぜん役に立ちそうでもない物が、アドベンチャーゲームの世界では、すばらしく貴重な道具になってくれることがあるからオモシロイ。そう、ゆきづまった場面の大部分は、持ち物で解決できてしまうのだ。

とにかく法律などない世界なのだから、手に入れられるだけどん欲に拾いまくるのがいい。とはいっても、やはりあるていどは人道的かつ平和的にできているのがアドベンチャーゲーム。人の物を盗んだりすると、あとで天罰がくだることもあるので、暴力的な行為はなるべくつつしんだほうが賢明だ。現実的でもあり、非現実的でもある——それがアドベンチャーゲームのむずかしいところなのかもしれない。

4 セーブゲーム

ゲームセンターにあるような100円ゲームとちがって、アドベンチャーゲームは1日やそこらで終わるようなシロモノではない。だから当然、途中でゲームを中断し、つぎの日にそのつづきからはじめるということも可能だ。そのためのコマンドが「セーブ　ゲーム」。最近のゲームでは、10ヵ所ぐらい、違う場面でセーブすることができる。

しかし、なにもこんなマニュアルに書いてあるような、お手本どおりの使いかたばかりすることはない。使いかたによっては、セーブゲームはこのうえなく便利な手段となってくれるのだ。たとえば、目の前に巨大なドラゴンがあらわれたとする。キミの持ち物は剣と宝石。剣で戦えば勝てるかもしれないし、宝石をあげれば友達になれるかもしれない。けれども、どちらにせよ失敗した場合には、死ぬ確率がひじょうにたかい。こんなときにこそ、セーブゲームをしておけばいいのである。そのあとでなら、たとえドラゴンに殺されてしまっても、「ロード　ゲーム」で、その場面からやりなおすことができる。セーブゲームは、死の危険からもプレイヤーを「SAVE」してくれるのである。

5 参考書

アドベンチャーゲームのなかには、神話や小説、マンガを題材にとりあげているものがわりと多い。そのようなゲームの場合は、題材となった書物、資料に目をとおすだけで、プレイするときにかなり有利になる。以下にあげた本は、ゲームをプレイするときに、参考書としてとても役に立つものばかりである。べつに読まなくてもゲームは解けるかもしれないが、読んでおくとそのゲームの世界に、いっそうひろがりを感じられることは保証する。

● **SF小説**

宇宙船の乗りかた、宇宙での不思議現象など興味深い話がいっぱい。

対象ゲーム：『ミッション・アステロイド』『ストレンジ・オデュッセイ』（共にスタークラフト社）

● **「オデュッセイア」（岩波文庫）**

ギリシア神話の典型的作品。いろいろな神々の逸話がおさめられている。

対象ゲーム：『ユリシーズ』（スタークラフト社）

● **「アンデルセン物語」**

魔法にかけられたお姫様の助け方は？ファンタジーもののアドベンチャーをプレイするためには必携の1冊。

対象ゲーム：『ウィザード&プリンセス』（スタークラフト社）

● **「007」シリーズ**

ゾクゾクするようなスパイものの代表作がこれ。スパイとなるための基礎知識を学んでみてはいかが？

対象ゲーム：『カブール・スパイ』（スタークラフト社）『ザ・デス・トラップ』（スクウエア社）

● **「日本の歴史」「世界の歴史」**

歴史上のできごと、人物などを知っていないと、サッパリ意味のわからないアドベンチャーもある。ここはひとつ歴史の勉強をしちゃおう。

対象ゲーム：『タイムシークレット』『タイムトンネル』（ボンドソフト）『タイムゾーン』（スタークラフト社）

● **「不思議の国のアリス」**

小さくなったアリスがまきおこす、不思議な冒険のかずかず。ただ読むだけでも、じゅうぶんに楽しめる。

対象ゲーム：『不思議の国のアリス』（マイクロキャビン社）『アリス』（パソコンショップ高知）

● **「日本昔ばなし」**

なつかしい昔話が、山のように載っている。子供のころにもどった気分で読んでみるのもいい。

対象ゲーム：『新竹取物語』（クロスメディア）

● **「ウイングマン」（集英社）**

いま、雑誌で大ヒット中のマンガ。でてくる女の子たちのカワイらしさに思わずムフ♡

対象ゲーム：『ウイングマン』（ENIX）

「ミステリーハウス」を例題に徹底征服する

さて、前ページまででアドベンチャーゲーム攻略のためのノウハウは、だいたいわかってもらえたと思うが、それをどう実戦にいかしていったらいいのか、疑問に思う人は多いと思う。そんな人たちのためにも、ここでマイクロキャビン社の『ミステリーハウス』を題材に、アドベンチャーゲーム攻略の手順を順をおって説明していこう。このゲームを持っていない人も、実際に自分がプレイしていると思って、読んでいってほしい。なお、『ミステリーハウス』は、機種やメディアによって内容に多少の違いがあるが、私がプレイしたのはPC-8801用の初期ディスク版である。

まずマニュアルを読め

この『ミステリーハウス』は入門者向けとして有名なアドベンチャーゲーム、だからといって甘く見てはいけない。どんなアドベンチャーゲームであろうと、最初は必ずマニュアルを熟読すること。勝負はすでにこのときからはじまっているのだ。

このゲームでは、マニュアルを読むことによって、以下のようなことがわかる。

○このゲームの目的は、家の中に隠されたお金

表①使用コマンド一覧表

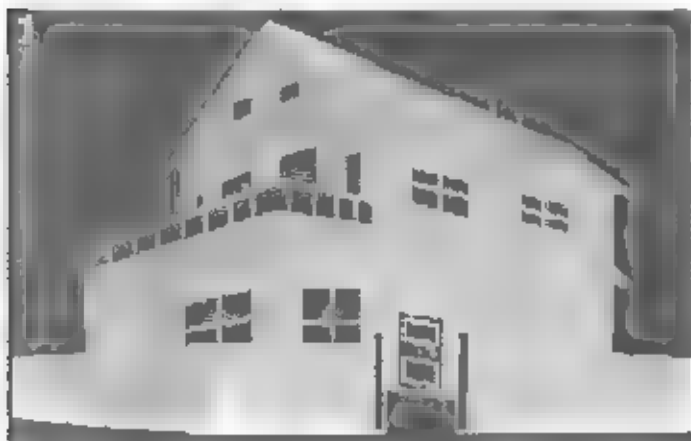
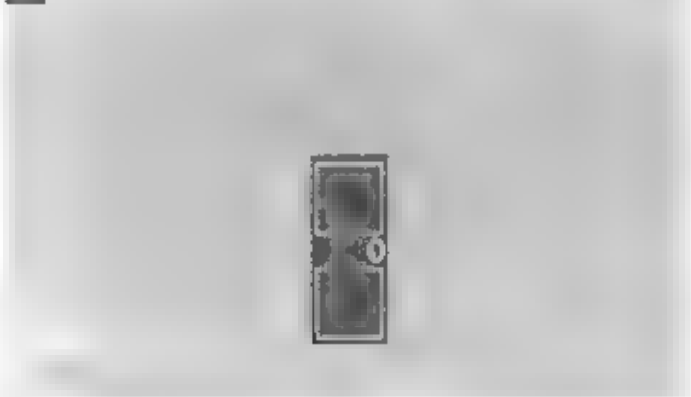
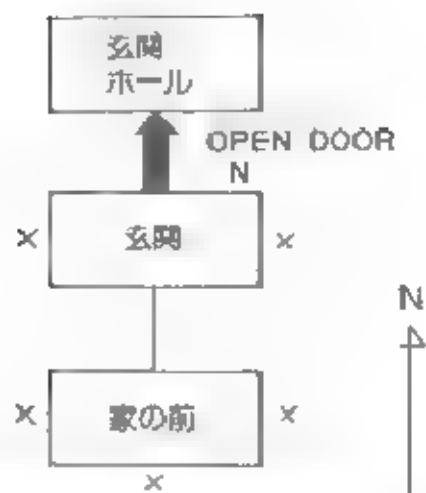
動　詞	名　詞
E	CANDLE
W	CHAIR
S	DOOR
N	FIREPLACE
U	HAMMER
D	KEY
LIGHT	MATCH
MOVE	MEMO
OPEN	PICTURE
SEARCH	RACK
TAKE	SAFE
USE	TABLE
	VASE
	？？？？…(秘密の道具)

を見つけだすことである。
○このゲームは英語入力である。
○このゲームに使用する名詞・動詞はすべて表①に示す。
○このゲームの入力パターンは[動詞]+[名詞]ではなく、[動詞] だけを単独で入力し、「ナニヲ?」と尋ねてきたら [名詞] を入力する。

たったこれだけのことではあるが、最初から知っていると知らないとでは大違いである。

ゲームに慣れろ

マニュアルを読み終わったら、いよいよゲームスタートである。このゲームのスタート地点は大きな2階建て(?)の家の前(写真1)だ。とにかく家の玄関に近づくために、方向入力をしてみよう。W、S、Eはダメ、「N」と入力すると、画面が玄関のドアの前にかわる(写真2)今度はW、Eがダメ、かといってSではもとの場所へもどってしまうので「N」を入力。しかしこれも受けつけてくれない。なぜなら、そう、

1

2

図①

ドアを開けなければ前へは進めないからである。まず「OPEN」と入力して、(ナニヲ?)とたずねてきたら「DOOR」と答える。これでドアは開いてくれる。そこではじめて「N」で家の中に入っていけるわけである。なお、あえてここまでのマップを書くのなら、それは図①のようになる。

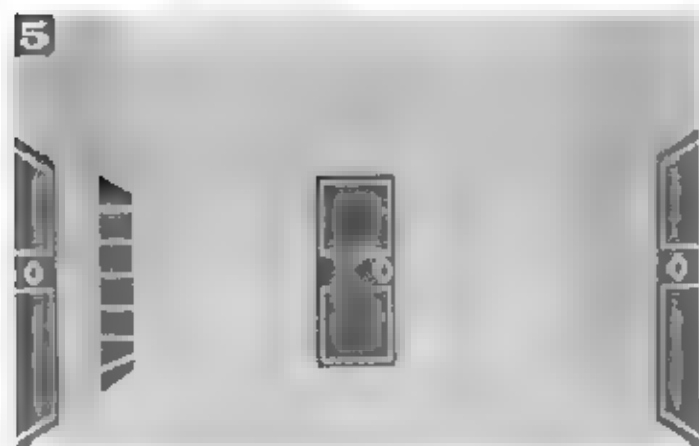
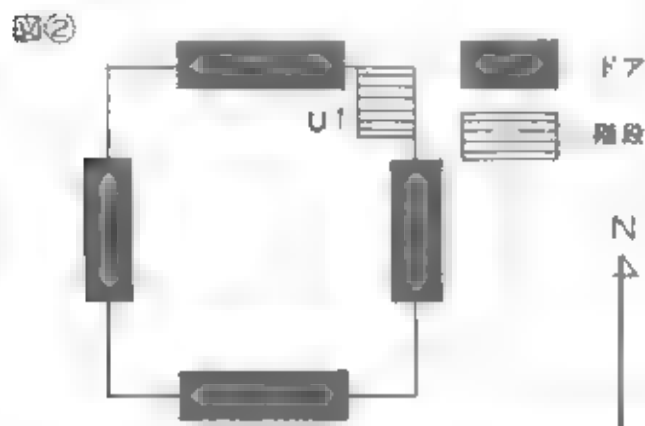
家の中に入ると、玄関ホール(ドアが4つある部屋)の床にメモが落ちていることに気づくだろう(写真3)。この手のものは必ず拾っておかなければならない。ゲームを解くうえで欠かせないヒントや魔法の呪文が記されている場合が多いからだ。「TAKE」ナニヲ? 「MEMO」と入力すると、画面にメモに書いてある言葉がうかびあがる(写真4)。「ドコカニ オカネガ カクサレテイル」——どうやら今回のメモはたいして役に立たなかったようだ。ではつぎに、ドアを調べてみよう。「SEARCH」——→NO!あれ? SEARCHという単語を受けつけてくれないゾ。ということは、この場面ではなに

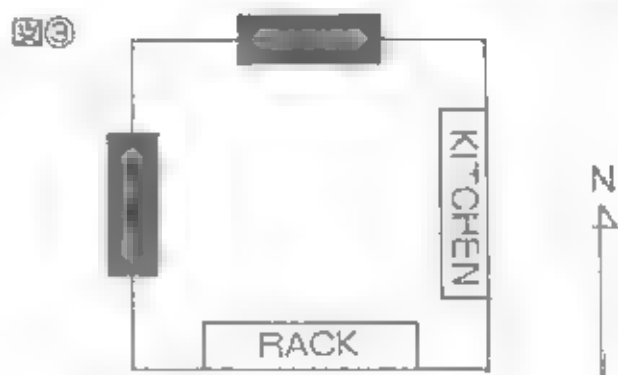
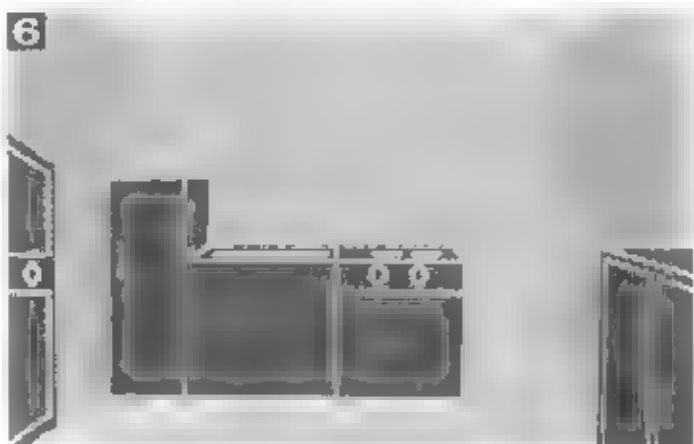
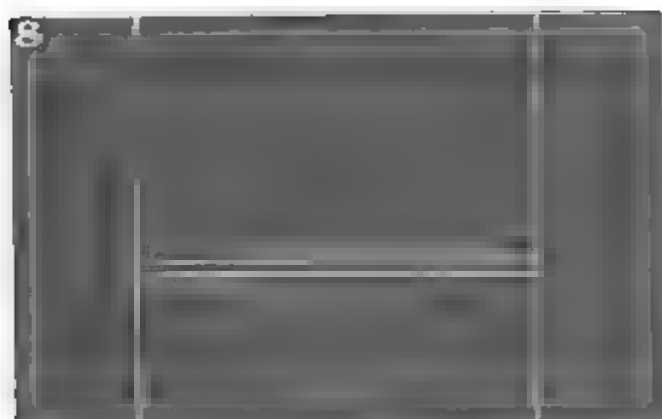
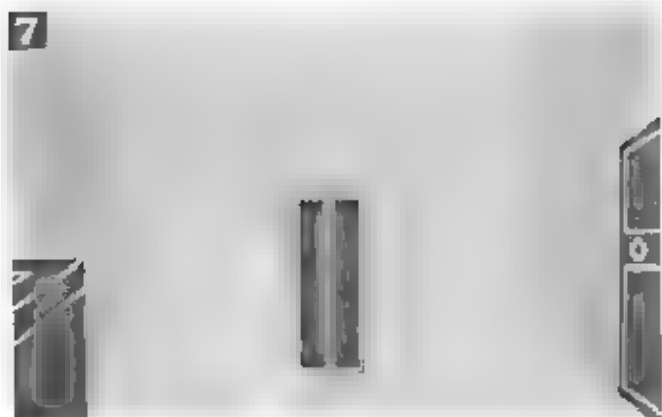
3

も調べる必要がないということか。こんなふうに、たとえムダなことであろうと、どんどん入力していこう。ゲームに慣れること、それがゲーム解決へのいちばんの近道だからだ。

マッピングは要領よく

コマンド入力に慣れてきたら、いよいよマッピングの開始である。このゲームでは、前項マッピングのところで述べた、四角形のわくを線でつないでいく方法よりもむしろ、家の見取り図を書くようなつもりでマッピングしていくほうがわかりやすい。

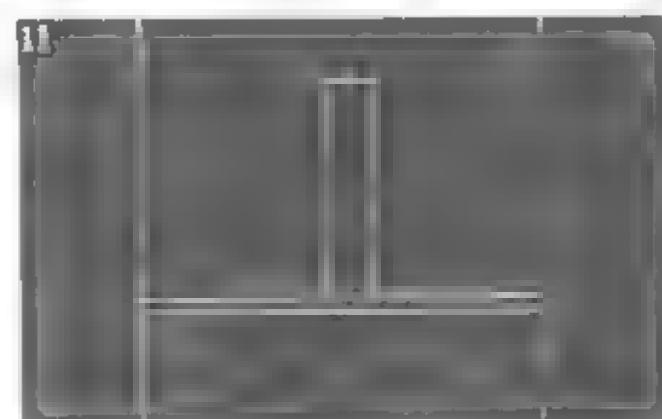
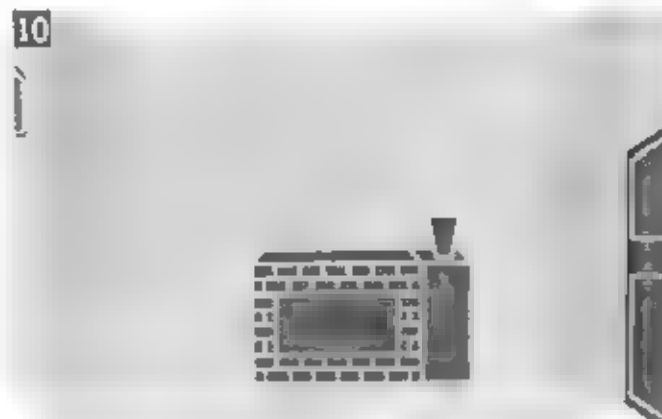
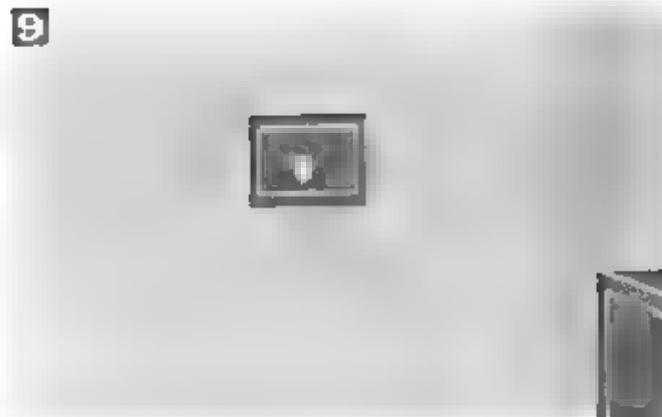
図②

まず玄関ホールの場面。東西南北すべての方向にドアがあり、北の壁に階段がついているのをマッピングすると図②のようになる。このように、ひと部屋ずつマッピングしていけばいいわけである。とりあえずは、てぢかな1階から歩きまわっていこう。「E」で東を向くと、画面は写真5のようになる。この際、自分の正面が東になるわけだから、マッピングしている紙も東を上にするとわかりやすい。

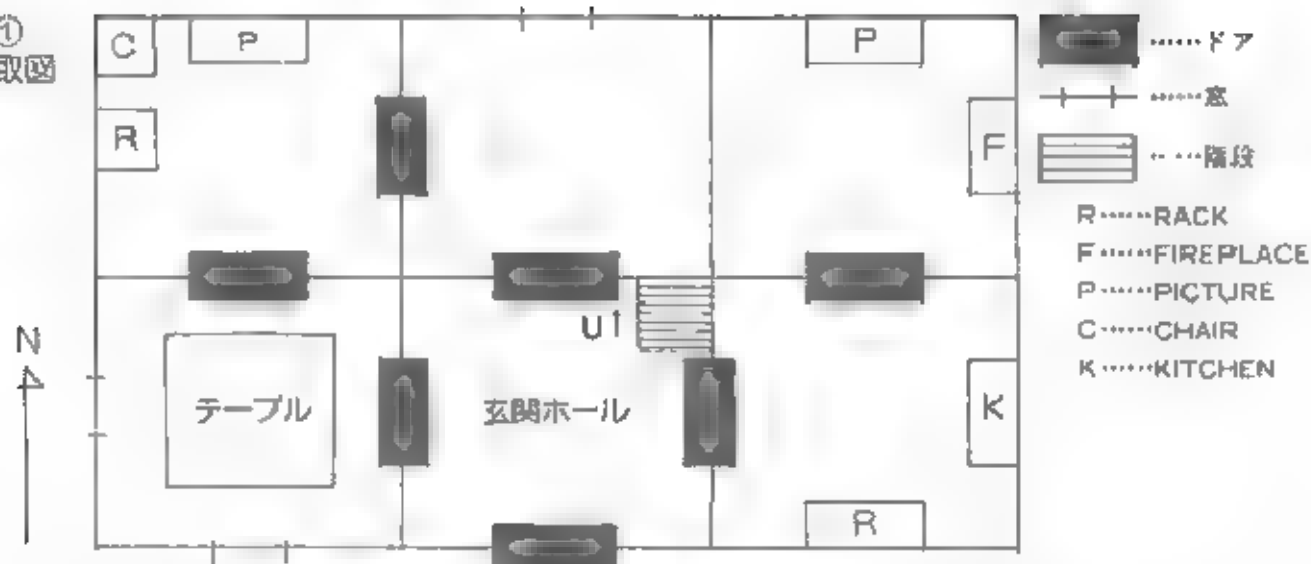
図③

「OPEN」ナニヲ？ 「DOOR」、「E」で部屋へ入っていくと、正面（すなわち東側）にキッチン、右（南側）にラックがある（写真6）。マッピングのときには、こうした配置物もすべて正確に記さねばならない。よって、この部屋をマッピングすると図③のようになる。ここでキッチンをいろいろ調べようとするのだが、どのコマンドも受けつけてくれない。コマンド表の中に「KITCHEN」という単語が入っていないのだから、ここはなにもない、と推理して南のラックのほうを向く（写真7）。「OPEN」ナニヲ？ 「RACK」でラックが開いた画面にかわる。

「SEARCH」ナニヲ？　「RACK」──→これでラックが拡大された画面（写真8）にかわったが、中にはなにもない。"ハズレ"だったわけである。そこで、つぎは北を向き、ドアをあけて北側の部屋に移動しよう。

拾える物はすべて拾え

キッチンの北側の部屋（写真9）は、いままでの部屋よりも長ぼそい部屋だ。東西に2部屋分の長さがあるので、気をつけてマッピングしなければならない。

右（東側）にある暖炉（写真10）にやつぎばやにアタック。「SEARCH」ナニヲ？　「FIRE-PLACE」──→ナニモナイヨ。そこで、今度は暖炉の上にある花びんに目を向け、「SEARCH」ナニヲ？　「VASE」──→ナニモナイヨ。つぎは暖炉のワキにあるラックに注目！

「OPEN」ナニヲ？　「RACK」、「SEARCH」ナニヲ？　「RACK」──→ロウソク（写真11）があった！　手に入れられるものはどんどん拾っておくのが、アドベンチャーゲームの鉄則というもの。「TAKE」ナニヲ？　「CANDLE」──→これでOK。

以下、同じようにして1階を歩きまわってマッピングすると、マップⅠのようなマップが完成する。ラックや絵など、同じものが各所に配置されているので、略号を使って書くと見やすいであろう。

1階でポイントになるのが、南西にあるテーブルのある部屋だ（写真12）。部屋の真ん中に、こんな大きなテーブルが置いてあるなんてどうも不自然。キミがもしプログラマーだったら、このテーブルをどういうトリックに使う？　そ

う、テーブルを使ってなにかを隠すに違いない。ここでは「MOVE」ナニヲ？　「TABLE」が正解。テーブルの下からはポッカリと地下室への入口(写真13)があらわれたのだ！　だが、地下室へはまだ入らないほうがいい。なぜなら、ふつう暗い地下室へ降りるためには、明りをつけるものと、ともすものの2つが必要で、キミはまだ火をともすものは持っていないからだ。

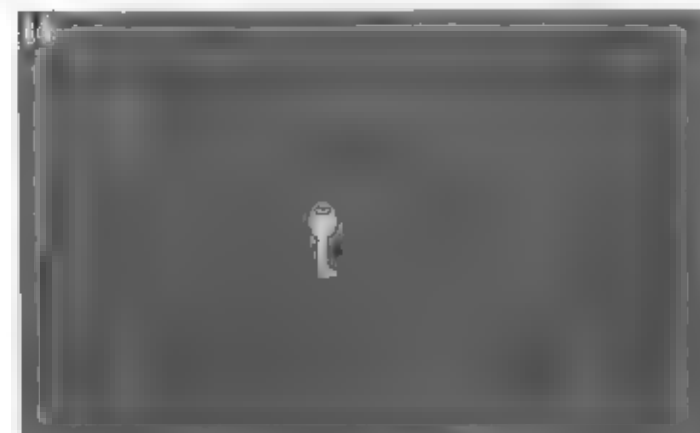
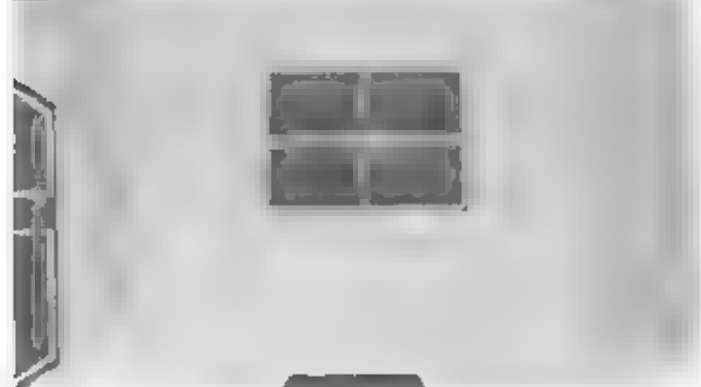
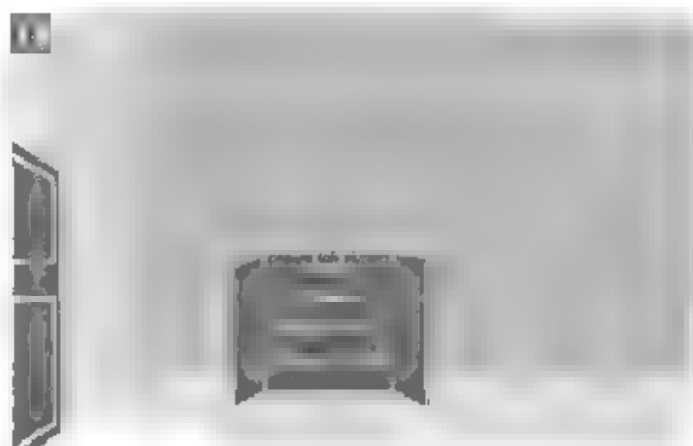
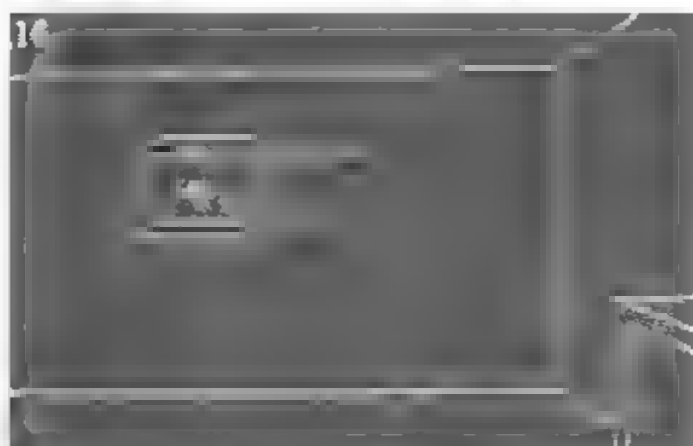
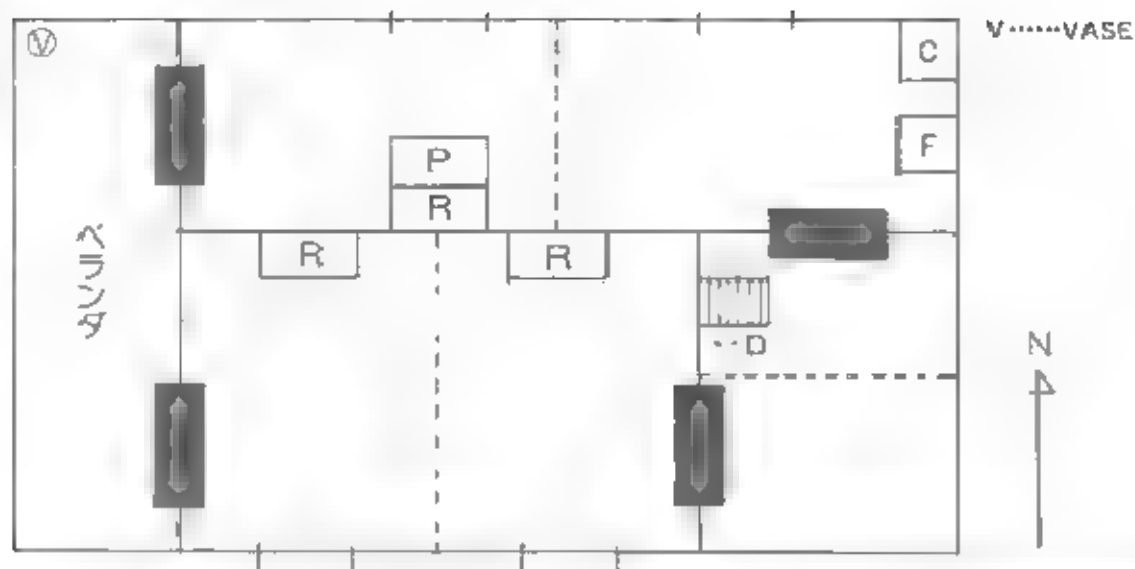
玄関ホールで北側を向いて「U」と入力すると、2階にあがることができる。2階も1階同様、歩きまわって各配置物をチェックしながらマッピングすれば、マップ②のようなマップが書ける。マッピングはこのようにブロックごとに分けておこなうのが理想のかたちである。

ところで、この『ミステリーハウス』では道具(ろうそく、ハンマーなど)の隠し場所が、あるていど乱数できめられているようだ。したがって、キミがプレイした場合もまったく同じ場所に隠されているとはかぎらないが、いちおう参考までに私が道具そのほかを発見した場所を書いておこう。

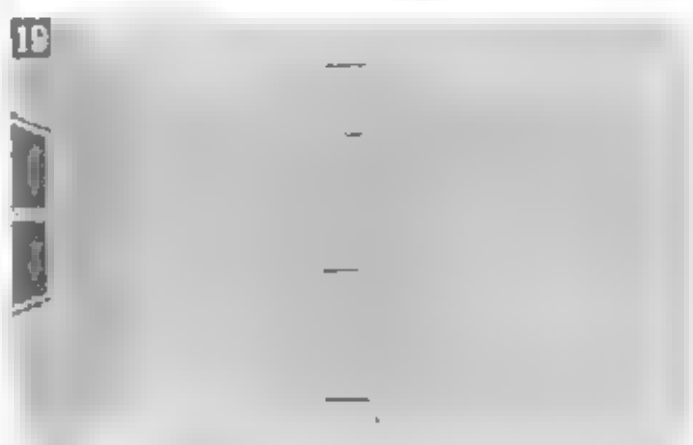
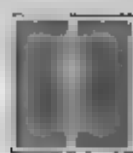
○暖炉ワキのラックの中でロウソクが見つかった(写真11)。
○暖炉の上の花びんを「SEARCH」するとカギが見つかった(写真14)。
○暖炉の横のイスを「SEARCH」するとカギが見つかった(写真14)。
○中央南の部屋の東側のラックの中にマッチがあった(写真15)。
○中央北の部屋の絵を「MOVE」すると金庫が

12

13

14

マップ②
2階見取図

あらわれた。(写真16)。「OPEN」と入力すると「KEY ヲツカッテクダサイ」というメッセージが。そこで「USE」ナニヲ？　「KEY」と入力すると金庫が開き、中からハンマーが出てきた(写真17)。※注　カギも、どのカギで合うか、乱数によりきめられている。

○中央南の部屋の左側のラックを開けると、なんと屋根裏部屋へつづく階段があらわれた(写真18)。

ラックの中の隠し階段をあがって屋根裏部屋に出ると、そこにはポツンとハシゴがあるだけ(写真19)。ハシゴを上がっていくと、さらに上の部屋(4階)に出られる。4階の部屋にはラックがひとつ(写真20)、例によって開けてみる

20

と、中からカギが。これで3つ目のカギである。まあカギはいくつあっても困りはしない。拾えるだけ、どん欲に拾っておけばいいのだ。

トリックを見破れ

4階からハシゴを降り（ハシゴをこれ以上のぼると落ちて死んでしまう）、ふたたび3階にもどってみてくれ。この階はハシゴがひとつあるだけでなにひとつ配置物がない――なんかクサイと思わないか？　じつはこのハシゴにはすごいトリックが仕掛けられているのだ。このゲームでは、なまじコマンド表なんてものが提示されているだけに、プレイヤーはそれに頼りきってしまう傾向がある。よってコマンド表にないハシゴ「LADDER」なんてのは見落としがちだ。しかし、それがプログラマーの作りだしたトリックなのである。単独で「MOVE」と入力してくれたまえ。ほら、ハシゴが横に動いただろう（写真21）。その後の壁をハンマーでたたくと（「USE」ナニヲ？　「HAMMER」）なんと

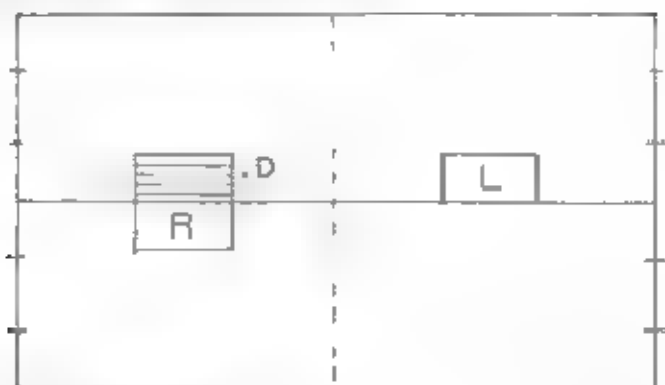
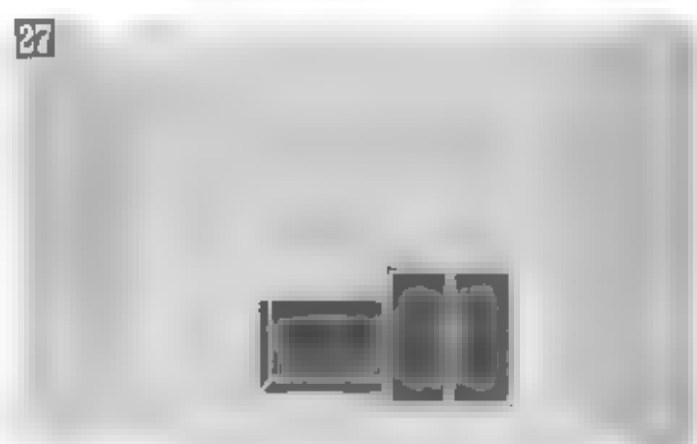
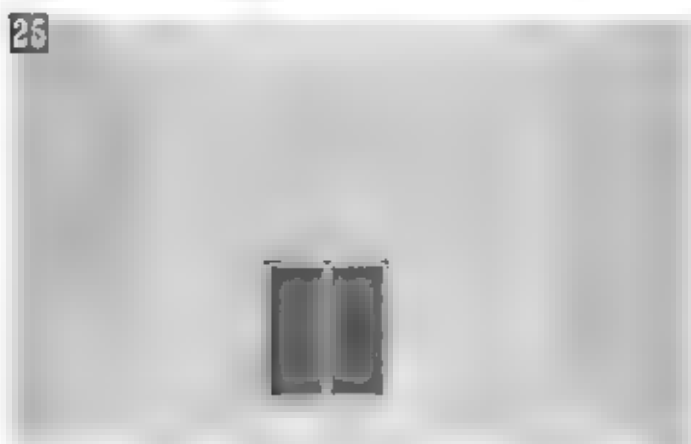
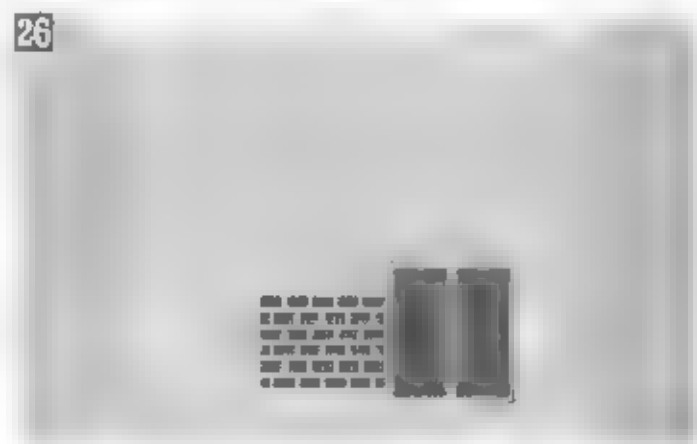
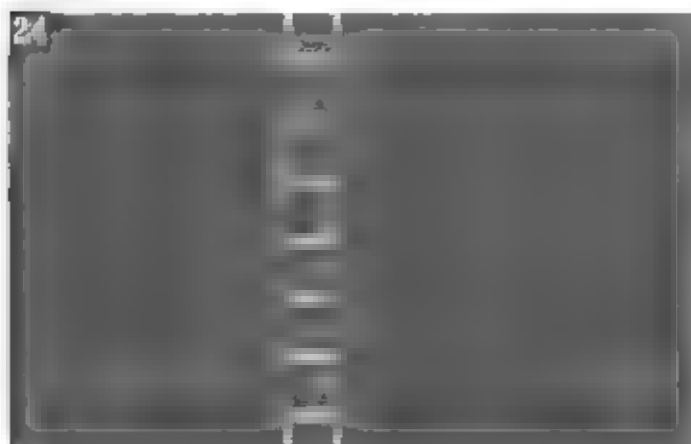
21

22

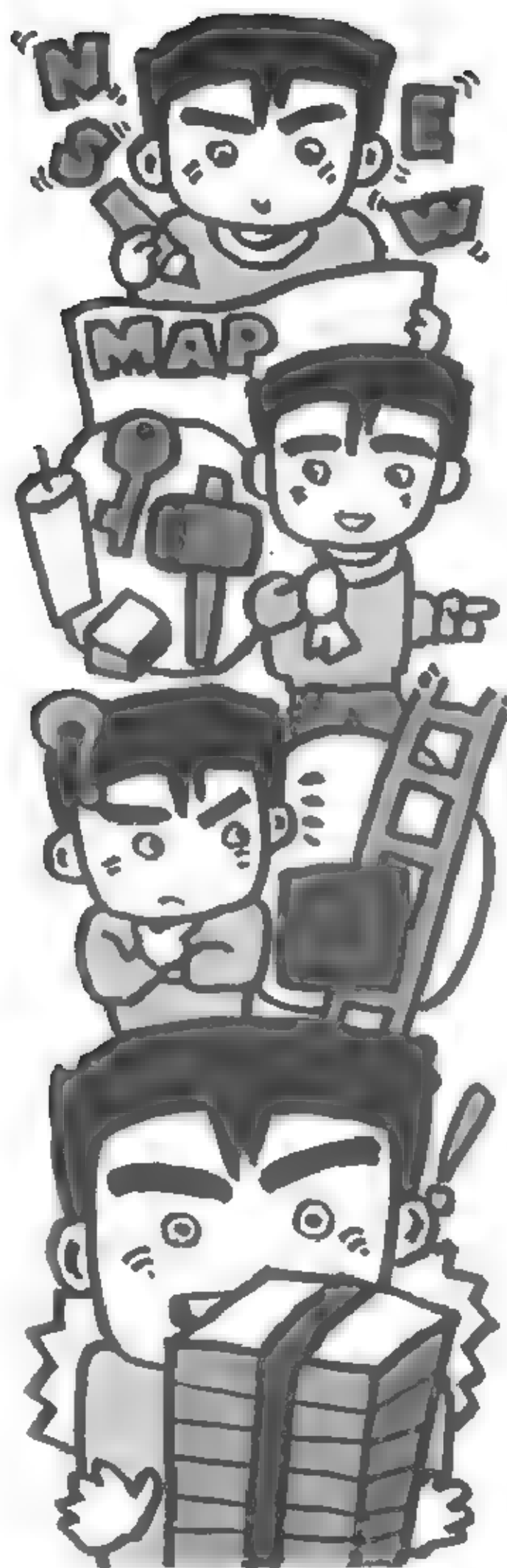
23

隠し部屋（写真22）があらわれたのだ！　このていどのトリックを、ひと目で見抜けるようになったら、実力は及第といえる。

なお、隠し部屋の中ではラックをカギで開けると、秘密の道具ピッケル「PICK」が見つけられる（写真23）。この部屋をふくめて完成した3階、4階のマップがマップ③である。

さあ、いよいよ残された未知の世界、地下室へ突入だ。例のテーブルを動かして下へおり、まずは「LIGHT」ナニヲ？　「CANDLE」。これで周囲は明るくなり（写真24）、キミの活動は自由になる。「D」で下へおりると、目の前にラックがひとつ（写真25）。さっそく開けてみたのだが、中にはなにもない。オカシイ、ナゼダ？　いったいなんのために、この地下室があるんだ？　ここで、ハッとひらめくようならば申し分ない。ここでのトリックは「MOVE」ナニヲ？　「RACK」。ラックの背後にレンガがあらわれるから（写真26）、「USE」ナニヲ？　「PICK」でそれを破壊。またもや隠し部屋（写真27）があらわれたのだ！

28

29

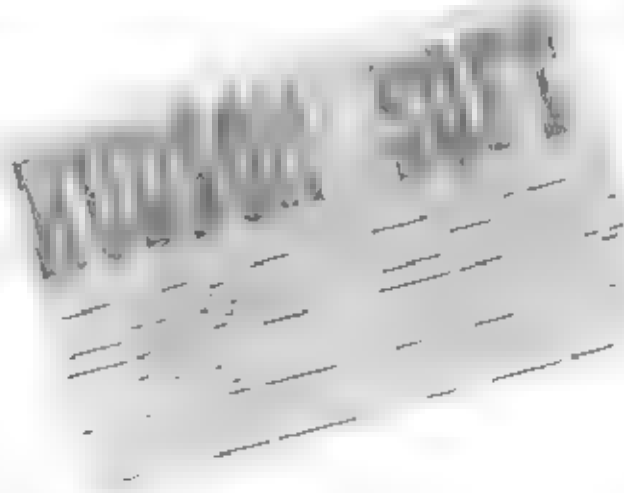
30

どこにもそれらしき数字など見あたらなかった。こんな場合にはもういちど、最初からすべてのものをチェックしなおすことだ。

結局、問題のナンバーは4階にあった。「MOVE」ナニヲ？　「RACK」──→ラックが動いた後の壁に4ケタの数字(写真29)が記されていたのである。そこで、地下の金庫にもどり、その数字を入力すると、金庫は開き(写真30)、やっと目的のお金が手に入るのだ。無事、お金を手に入れ、スタート地点である屋敷の外へと脱出。すると、「オメデトウ！　アナタハオオカネモチ ニナリマシタ」。ついにこの「ミステリーハウス」を解き終えたのである。

特選人気ゲーム

実践篇

デゼニランド

[ハドソン]

いまや日本アドベンチャーゲーム界の、古典的名作ともいわれるこのゲーム、目的は遊園地に隠された三月磨臼を探しだすこと。5つの館の間を自由に行き来できるが、結局は1本道の典型的な宝探し型である。ひとつひとつのナゾもそれほどむずかしくはなく、全体的にまとまった仕上がりになっているのが人気の秘密といえよう。

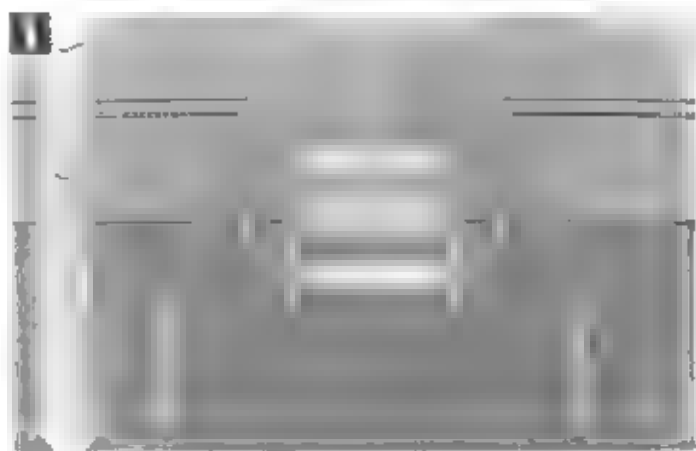
機種	価格
FM7/77 PC9801F PC8801/mkII PC6601 PC6001 mkII PC8001 mkII MSX X1/C/D	T ■4,800円 5D■6,800円 3D■5,800円

千葉県にできたディズニーランドは前評判どおり、連日満員の大にぎわい。それまで田舎よばわりされていた千葉のイメージを一新してしまった。

これをこころよく思っていないのが、同じ田舎の埼玉県。そこの悪徳知事が千葉に対抗すべく、ディズニーランドならぬデゼニ(出銭)ランドを作りあげてしまったから、もうタイヘン！ それだけならまだよかったのだが、なんと千葉県の宝「ミツキ・マ・ウス(三月磨臼)」を盗みだし、このデゼニランドのどこかに隠してしまったというのだ。

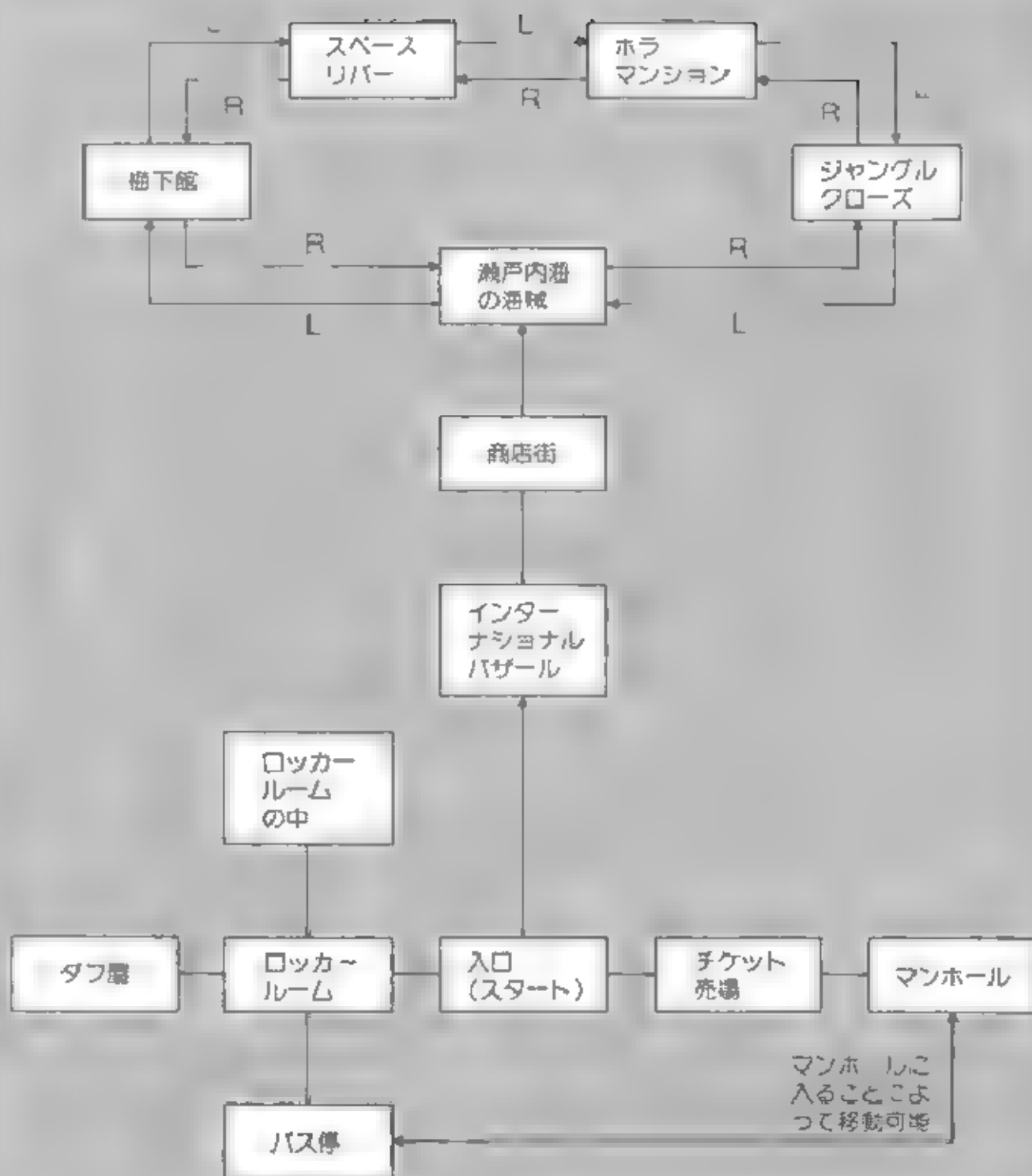
ある日曜日、ここデゼニランドを訪れたキミに、はたしてこの千葉と埼玉の泥沼の抗争にピリオドをうつことができるであろうか？

★デゼニランドと 5つのアトラクション

ゲームはデゼニランドの入口から始まる(写真1)。当然のことながら、入場するためにはチ

ケットが必要。だけど、この遊園地はいつでも満員大盛況。たとえチケット売場の窓口へ行っても、美人のお姉さんが「予約券をお持ちでない方にはお売りできません」とつめたい対応。いったい、どうやってチケットを手に入れたらいいんだろう？ とりあえずは、とにかく入口のまわりを歩きまわってみるしかなさそうだ。ひょっとしたら、チケットが落ちているなんて幸運にであえるかも!? いちどはマンホールに入ったり、バスに乗ったりするのもいいかもしれない。

入口の左へ行くと、デゼニランドにそなえつ

テゼニランドの外と内

スペースリバー
ホラマンション
地下館
ジャングルクローズ
瀬戸内海の海賊
商店街
インターナショナルバザール
ロッカールームの中
ダフ屋
ロッカールーム
入口（スタート）
チケット売場
マンホール
バス停
マンホールに入ることによって移動可能
L
R

けのロッカールームに出ることができる（写真2）。人のものをとったりするのはいけないことだけど、アドベンチャーゲームの世界では、そうとばかりは言えない。ここではロッカーの中にしまってある大事なものを盗みだすのが正解。ただし、そのためにはロッカーを開けるための鍵とナンバーがいるんだ。鍵はこの部屋の中のどこかに隠されているし、ナンバーはいろんな

ものを「LOOK」していくと見つかるヨ。

もしもキミがお金を持っているんなら、遊園地のまわりをうろついているダフ屋さんからチケットを買うことができる。値段はなんと2万円！ 暴利をむさぼっているなあ。でも、それ以外の方法ではチケットを手に入れることができないから、買うしかないんだ。

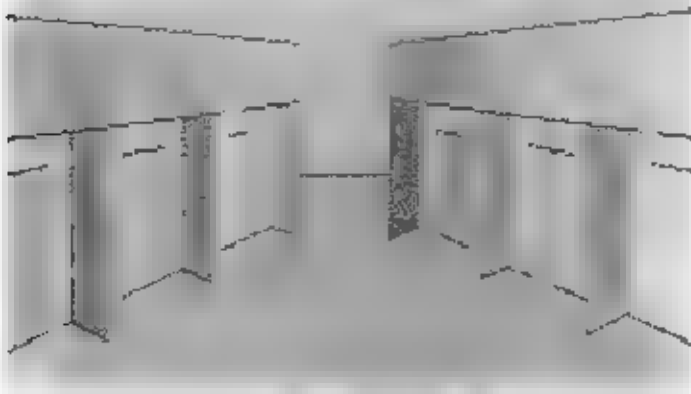
3

デゼニランドの中に入ると、まず商店街がある(写真3)。ここで売っているものは表①のとおり。だけどキミの持っているお金は残りあと1万円のはず、そう多くのものを買うことはできない。どれを買ったらいいのかはあえて明言しないけど、以下の文章を読むことによって、だいたいの想像はつくと思うヨ。みじたくをととのえたら、いよいよデゼニランド内にある5つのアトラクションを探険だ！

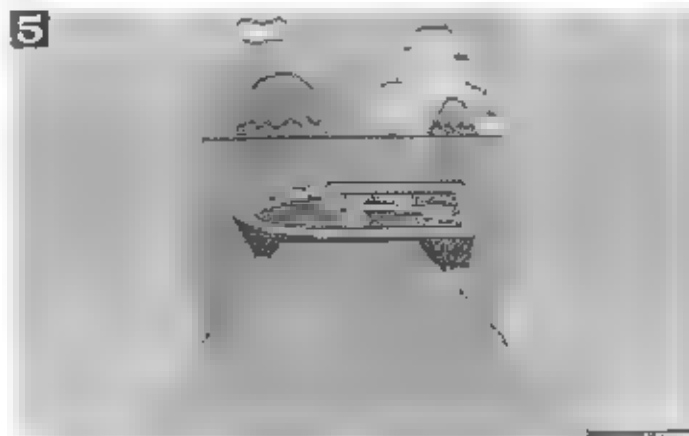
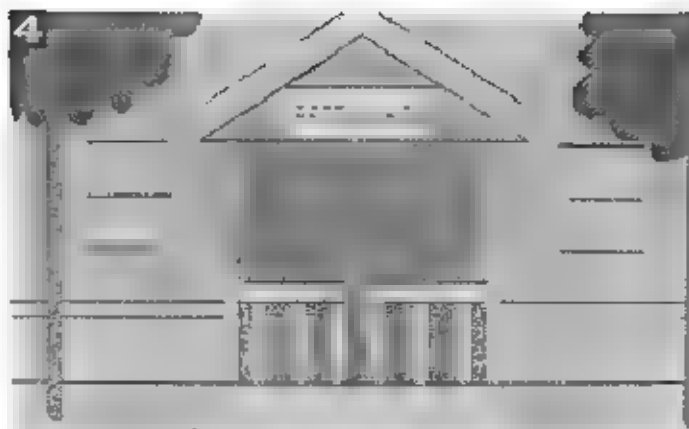
表1　デゼニランド内商店一覧

店の色	商品名	値段
青	コップ	3000円
赤	ライター	5000円
マジェンタ	時計	5000円
黄	三月まんじゅう	1000円
水色	浮き袋	2000円
緑	ヘルメット	2000円

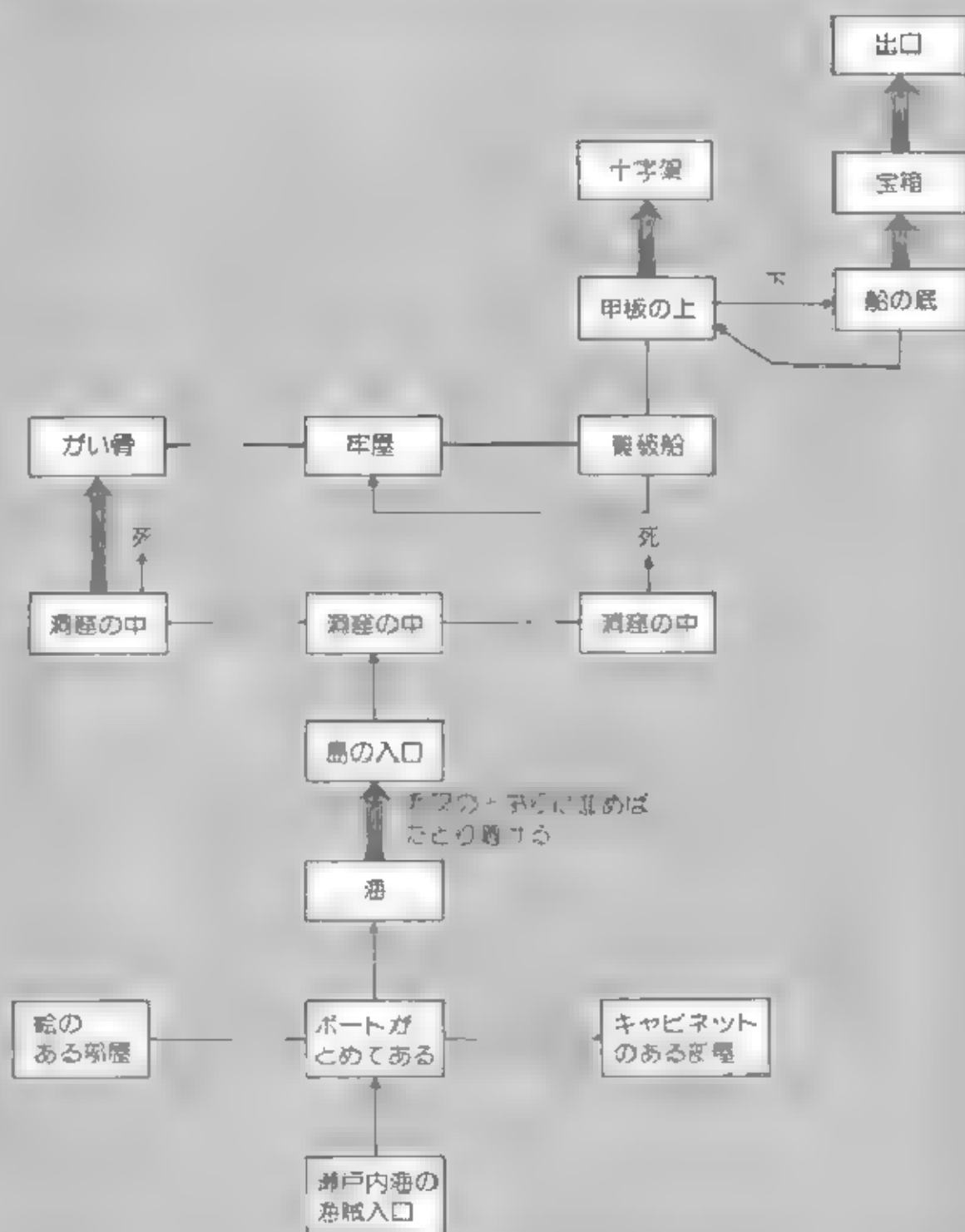
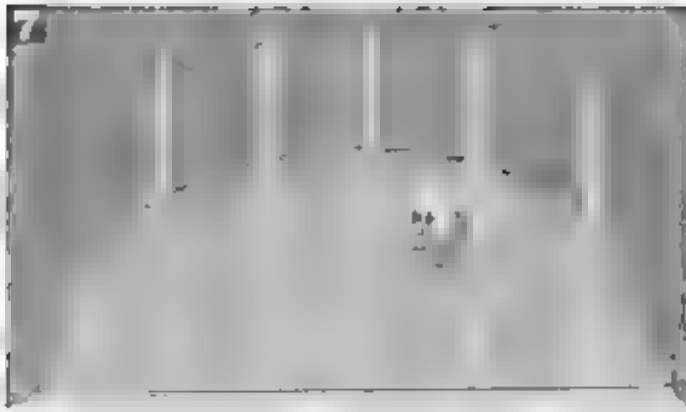
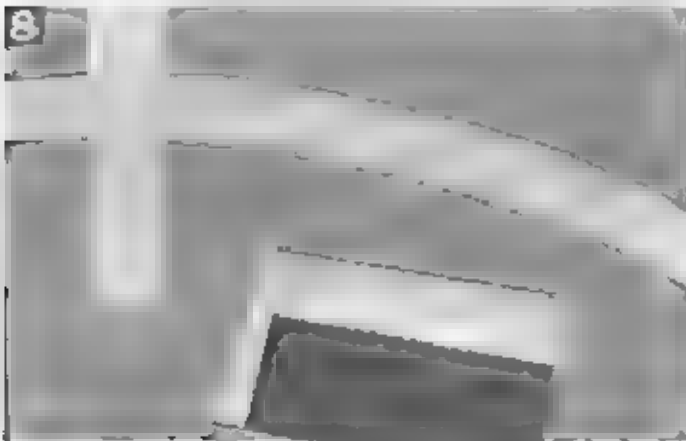
★まず小手調べ、瀬戸内海の海賊

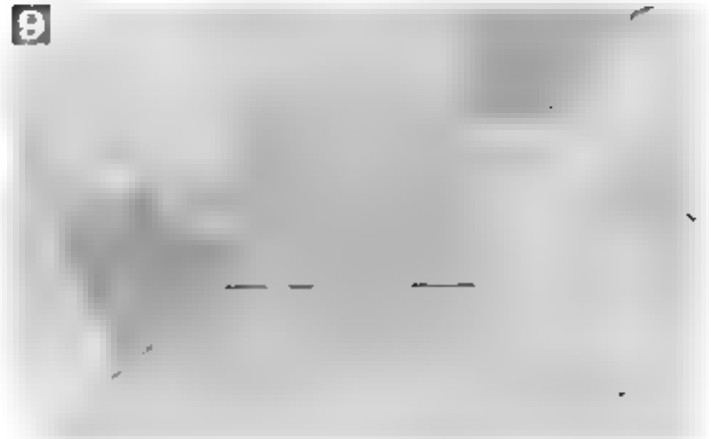
最初のアトラクション「瀬戸内海の海賊」(写真4)は、5つのアトラクションの中では比較的

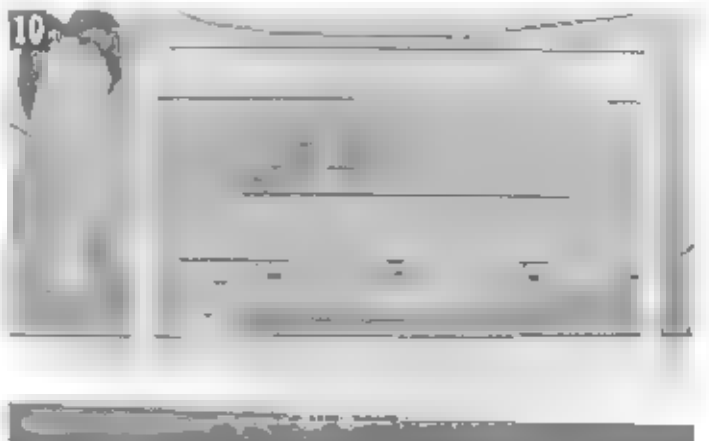
4

5

やさしい。頭をならすようなつもりで気楽にプレイしてみよう。

中に入ると、さすが〝海賊〟というだけあって、いきなり目の前にボートと海があらわれる(写真5)。だけど、なにもアセッて船出することはないんだ。まずは周囲の部屋を調べまわってみるのが筋っていうもの。左の部屋はカンタン、カンタン。絵に仕掛けられたちょっとした細工なんて、すぐに見破れることだろう。問題は右の部屋。キャビネットがじょうぶそうなシールで封印されていて、開けることができない。だけどシールといえば水に弱いのは常識。おまけに横にバケツが置いてあるとくれば、だいたい見当はつくよね。さて、水はどこで手に入れたらいいのかな？

いただくものをいただき海へでると、同じような画面がつぎからつぎへとでてくる(写真6)。実力で島へたどりつくのは至難のワザ、ここでは海図が必要なんだ。海図を持っていない人は「EXIT」と入力してアトラクションの外へ出て、もういちど最初からやりなおしてみよ

まくっていると、秘密の通路に入りこむことができる。落ちている物をそそくさと拾って、牢屋の前へ行ってみよう(写真7)。ここでは、鉄格子の奥にあるカギを手に入れなくちゃいけないんだけど、素手では無理だ。さっき拾ったアレを使わなくちゃ。このゲーム特有の3語入力で「TAKE KEY ××××」と打ちこめばOKだ。

さて、ここではもうなにも無さそうなので、出口へむかっていくと、そこには沈没船らしきものがある。さっそく「ENTER」で甲板にあがってみると、床にぽっかり大きな穴が(写真8)。もちろん、下へおりていくわけだけれど、そのまえにやらなくちゃいけないことがある。じつはこの場所では「下」以外の移動方向があるんだ。といえば、賢いキミはもうわかるよね。

×××××を手に入れて船の底へおりると、そこは行き止まり(写真9)。どうにかして脱出口を作らなければ——ここはけっこう、むずかしい。いままでに使ったコマンドのなかのアレを使えばよろしい。ただし、やっぱり素手じゃダメで、

とってもじょうぶな道具が必要だ。壁の奥にある箱を鍵で開けて、その中の物を取り出せばこのアトラクションは終了だ。

★ジャングルクローズに隠された秘密

第2のアトラクションは「ジャングルクローズ」(写真10)。なにもしないでいると、動物たちの愉快な光景がでてくるだけで終わってしまう。でも、だまされちゃいけない。あることをすると、まったくべつの場所へたどりつくことができるんだ。まわりが水で囲まれているんだから、とうぜん△△△△だよネ。オット、でもそのまえに、このゲームのなかではキミはカナヅチという設定になっているんだ。だから、アレを持ってないと大変なことに……。

べつの土地に上陸し、分かれ道を左へ進んでいくと、ライオンがキミのゆく手をはばんでくるのだ(写真11)。おとなしく話しても、わかるような相手じゃないから、実力行使でいくしかないゾ。そこをうまく通りぬけると、木造りの

家がポツンとひとつ。このドアも例の手で開けて中へ入ると、床の色が一部変色していることに気づくだろう。これはオカシイぞ。少しいじくりまわしてみると、思わぬ収穫があるかも。

再び分かれ道のところへもどり、こんどは右へ進んでいくと、不思議なふんいきをもつ神殿があらわれる(写真12)。なにやら仕掛けのありそうな場所なのだが、いちばん気にかかる石像

シャングルクローズ

出口

死

ヘビ

横に人形のあるドア

家の中

神殿内通路

家

ライオン

分かれ道

神殿

「ヽヽヘー」と入力すると移動可能

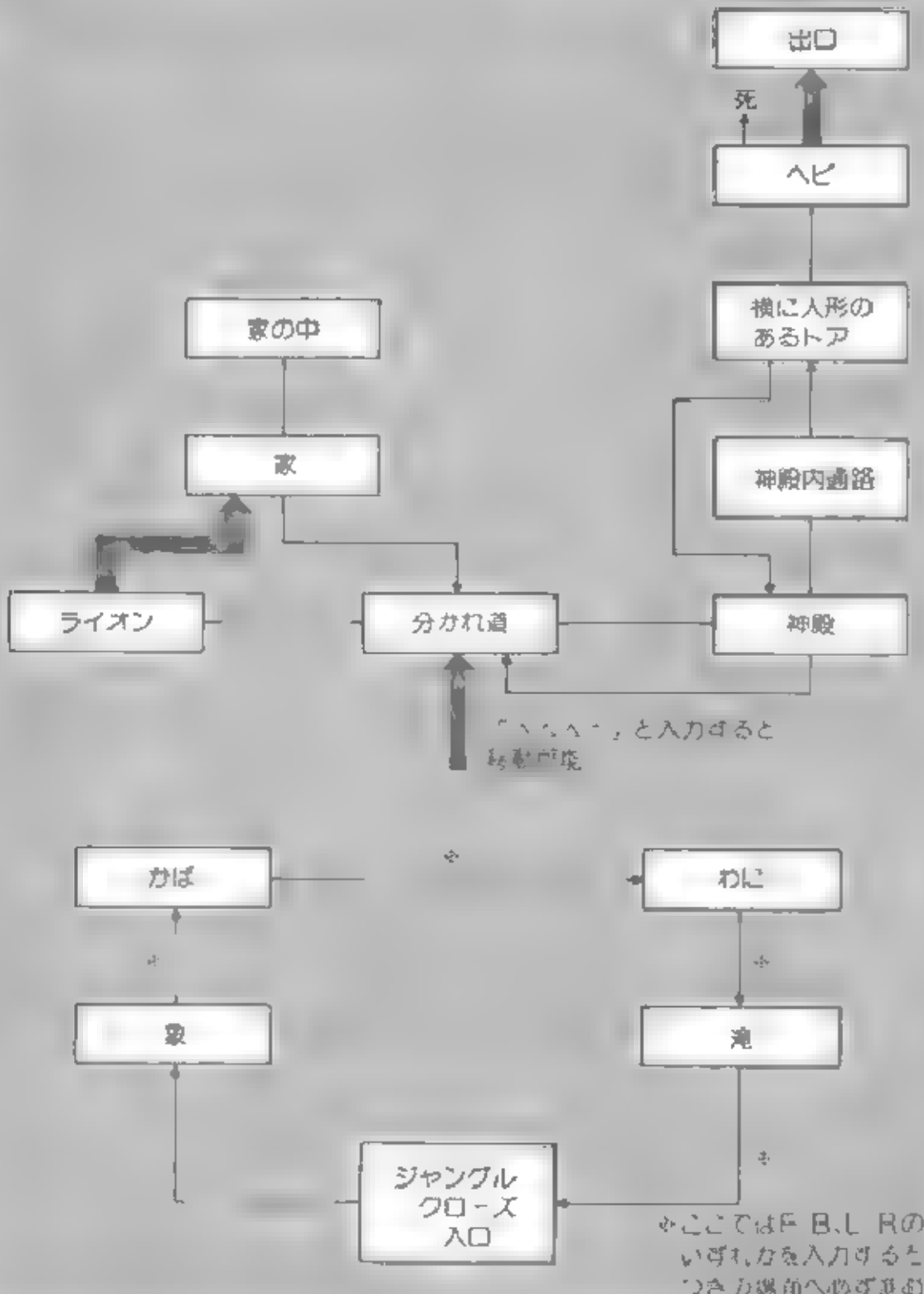
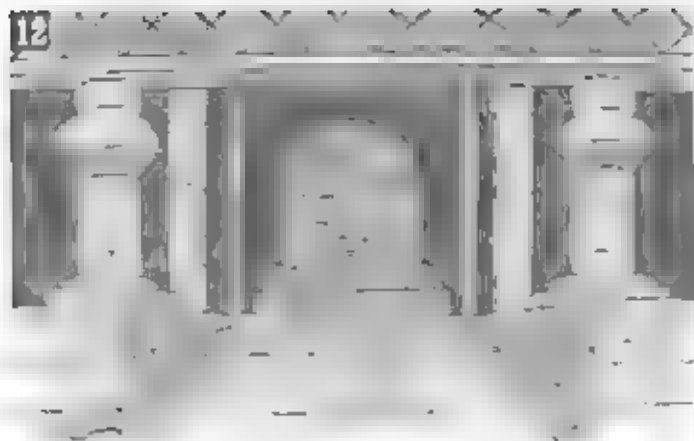
かば

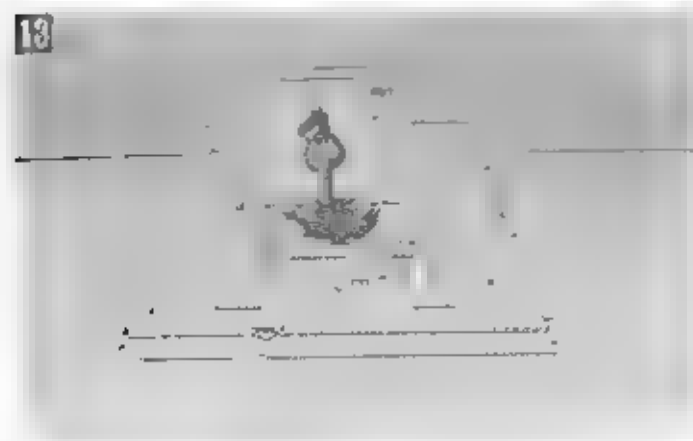
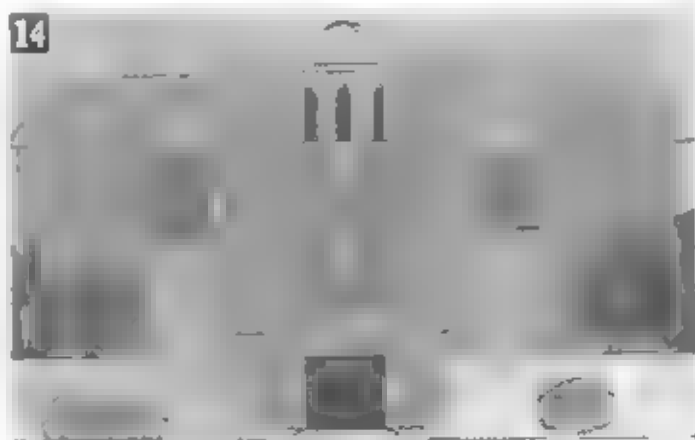
わに

象

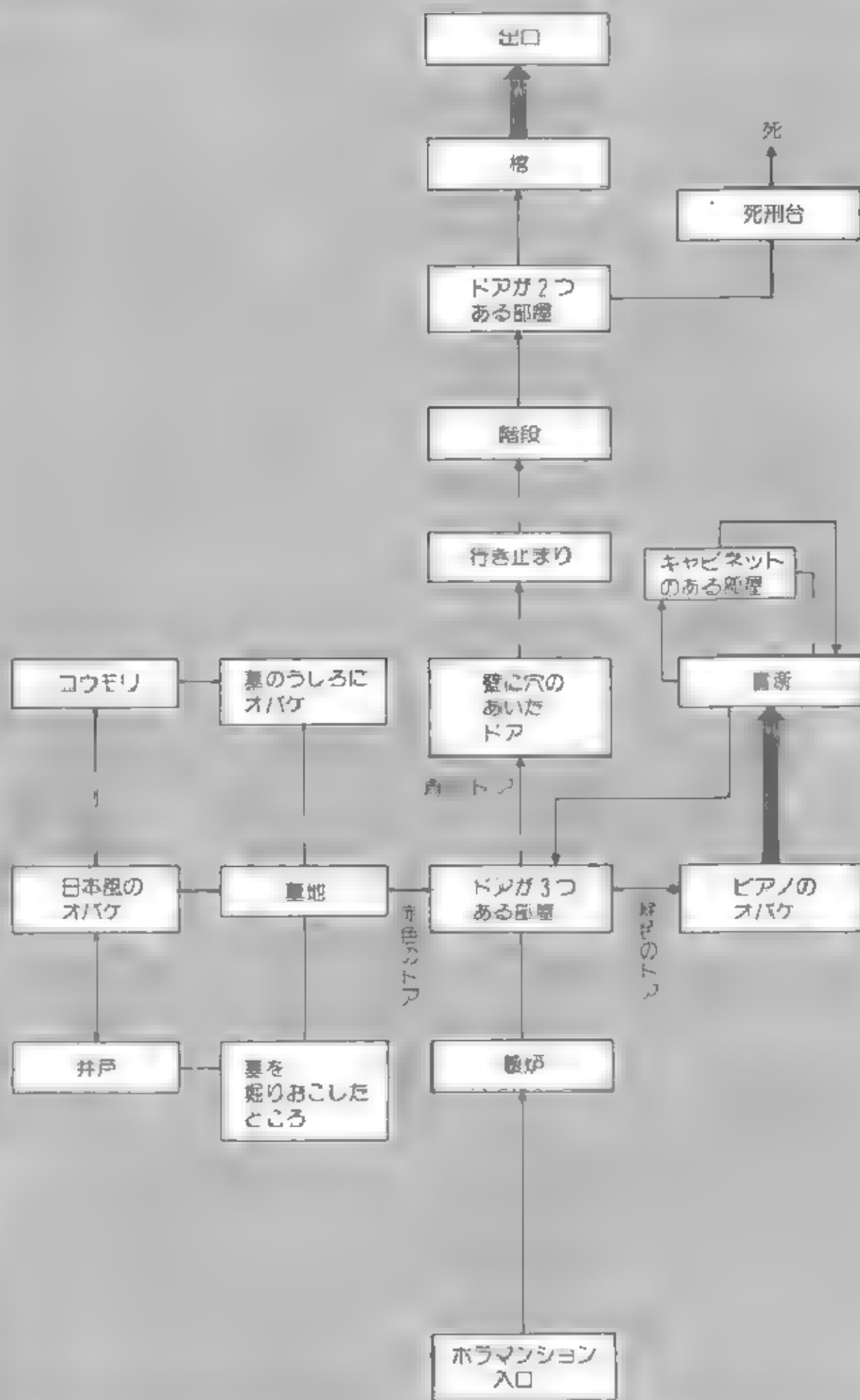
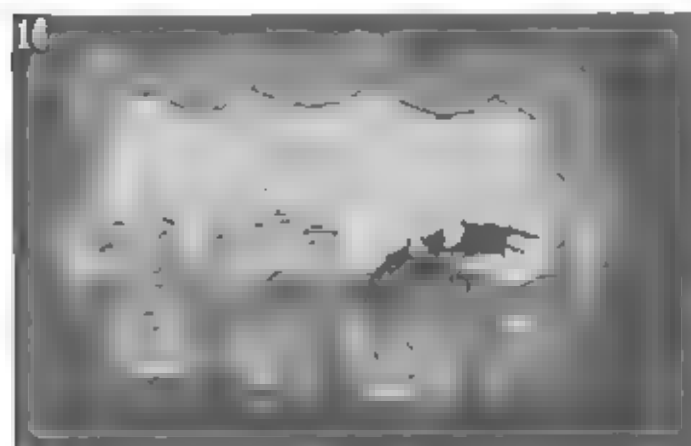
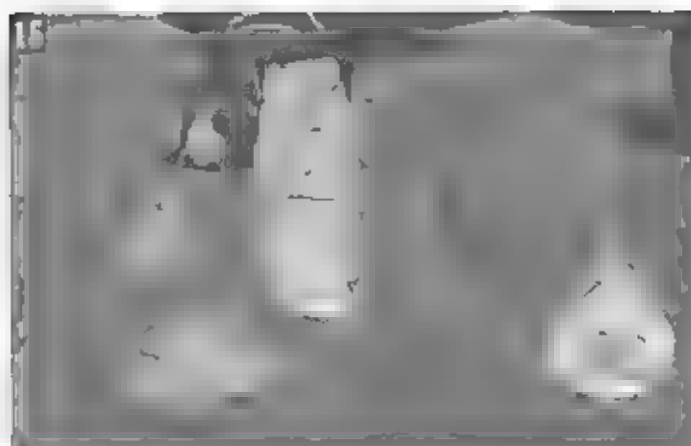
滝

ジャングルクローズ入口

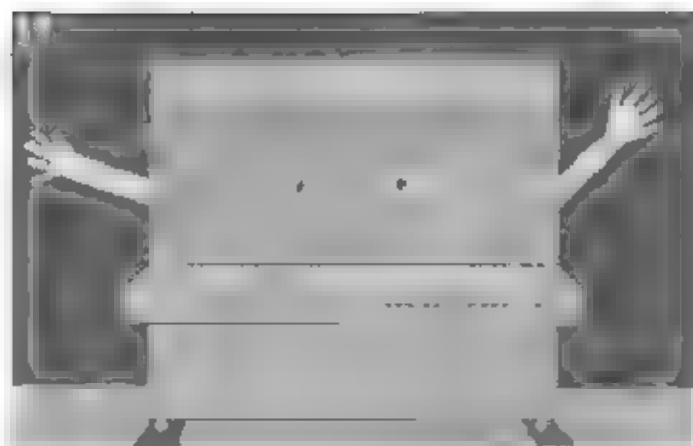
※ここではF、B、L、Rのいずれかを入力すると、つぎの場面へ必ず進む

の顔のボタンを押しても、変化はあらわれない。こんなときは臨機応変な対処が必要。よくいうでしょ、押してもダメなら△△△△しよって。

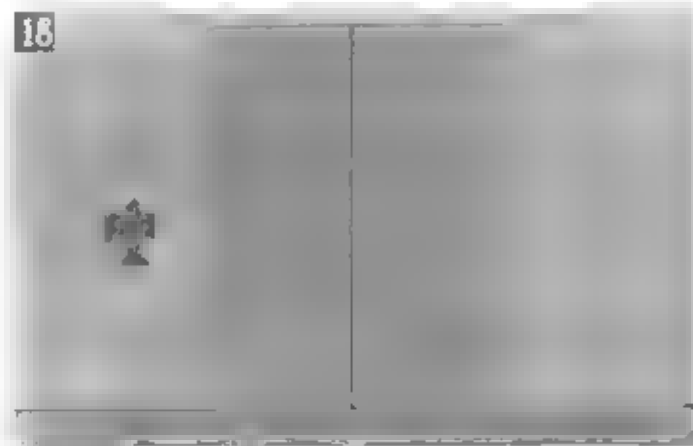
神殿の床にあらわれた階段を降り、地下通路を歩いていくと——アブナイ！　いきなり頭上から壁がくずれ落ちてきた。キミはこんな場合に備えて、ちゃんと身を守る道具を持ってきているかい？　ほら、アソコに置いてあったアレだヨ。それさえあれば、こんなとこなんでもないんだけど……。

神殿内の通路をさらに奥へと進んでいくと、キミのゆく手にドアがあらわれる。そこで、横にあった人形をちょこっといじってドアを開け、あらたな部屋（写真13）に入っていくと、そこにはヘビが!!　こいつを生け捕りにしておかないと、あとで困ることになる。ヘビをつかまえるためには、ふたのついた容器のようなものが最適だ。ここをクリアすれば「シークレット・クローズ」は終わりになるので、がんばろう。

★恐怖の館、ホラマンション

デセニランドでいちばん恐ろしいところ、それがこのホラマンションだ（写真14）。なんとも近よりがたい感じがするけど、避けて通るわけにもいかない。正面入口から入っていくと、いきなり難関がキミを待ちうけている。暖炉が目の前にあるだけで、どこへも移動することが

出口
棺
死
死刑台
ドアが2つ
ある部屋
階段
行き止まり
キャビネット
のある部屋
コウモリ
墓のうしろに
オバケ
壁に穴の
あいた
ドア
書斎
日本風の
オバケ
墓地
ドアが3つ
ある部屋
ピアノの
オバケ
井戸
墓を
掘りおこした
ところ
暖炉
ホラマンション
入口

できないのだ。ここの場面ではたったひとつだけ「TAKE」することのできるものがある。それをエイッとばかりに△△△△△すると、アラ不思議！ 暖炉の奥に隠し通路があらわれたのだ。

通路に入ってみると、3つのドアをもつ部屋に出ることができる。そのなかの赤色のドアに入ると、ホラマンション名物のオバケ屋敷を見物できるのだ。いろんなオバケがいるけれど、あんまり彼らとは関わりあいをもたないほうがよさそうだ。ところで、日本風のオバケがいる場所(写真15)では、思いもよらぬものが「TAKE」できる。もともとヒトダマというのは、ほとんど熱くないものだそうなんだ。思いきって手を伸ばしてみようぜ。それから、オバケ屋敷の中を飛びまわるコウモリ(写真16)、こいつはあとで絶対に必要になってくる。だからつかまえなきゃいけないんだけど、その方法はひと工夫を要する。ボールのようなものでも投げつけてみると、うまくいくかもしれない。

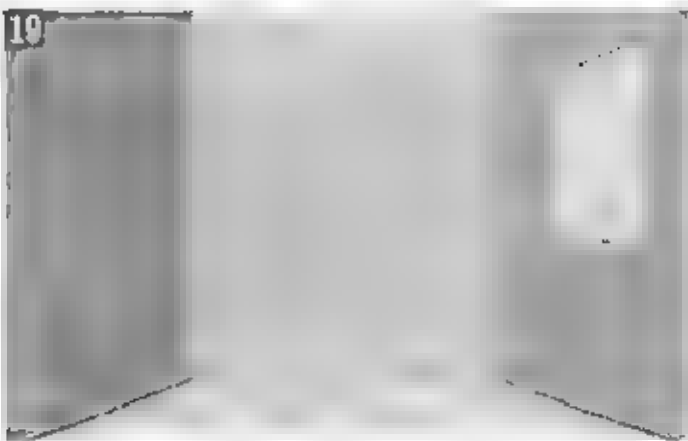
オバケ屋敷のすみでは、なにやら土が山のようにもられている。いかにも、ここを掘ってく

ださい、といわんばかりだ。もしもキミが地面を掘る道具を持っているなら、ここ掘れワンワン！ 奇妙なものが見つけられるはずだ。

オバケ屋敷を出て、つづいて緑色のドアに入っていくと、目の前にピアノのオバケ(写真17)が！ こいつはキミになにかを要求しているらしい。ナニナニ？ コウモリの血をくれないと、

ここから先は通さないって？ しかたがない、コウモリくんには昇天していただきましょう。

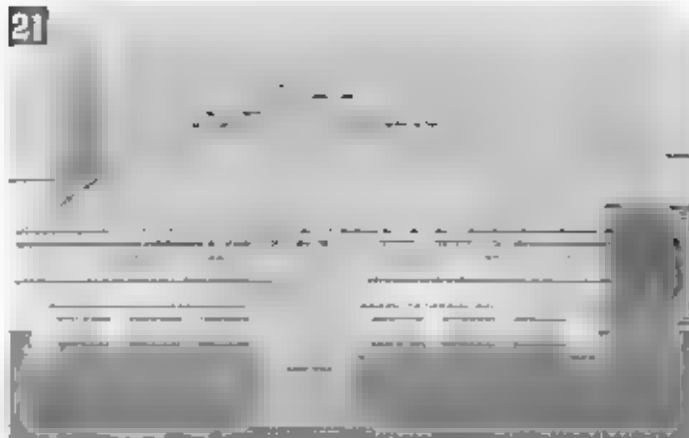
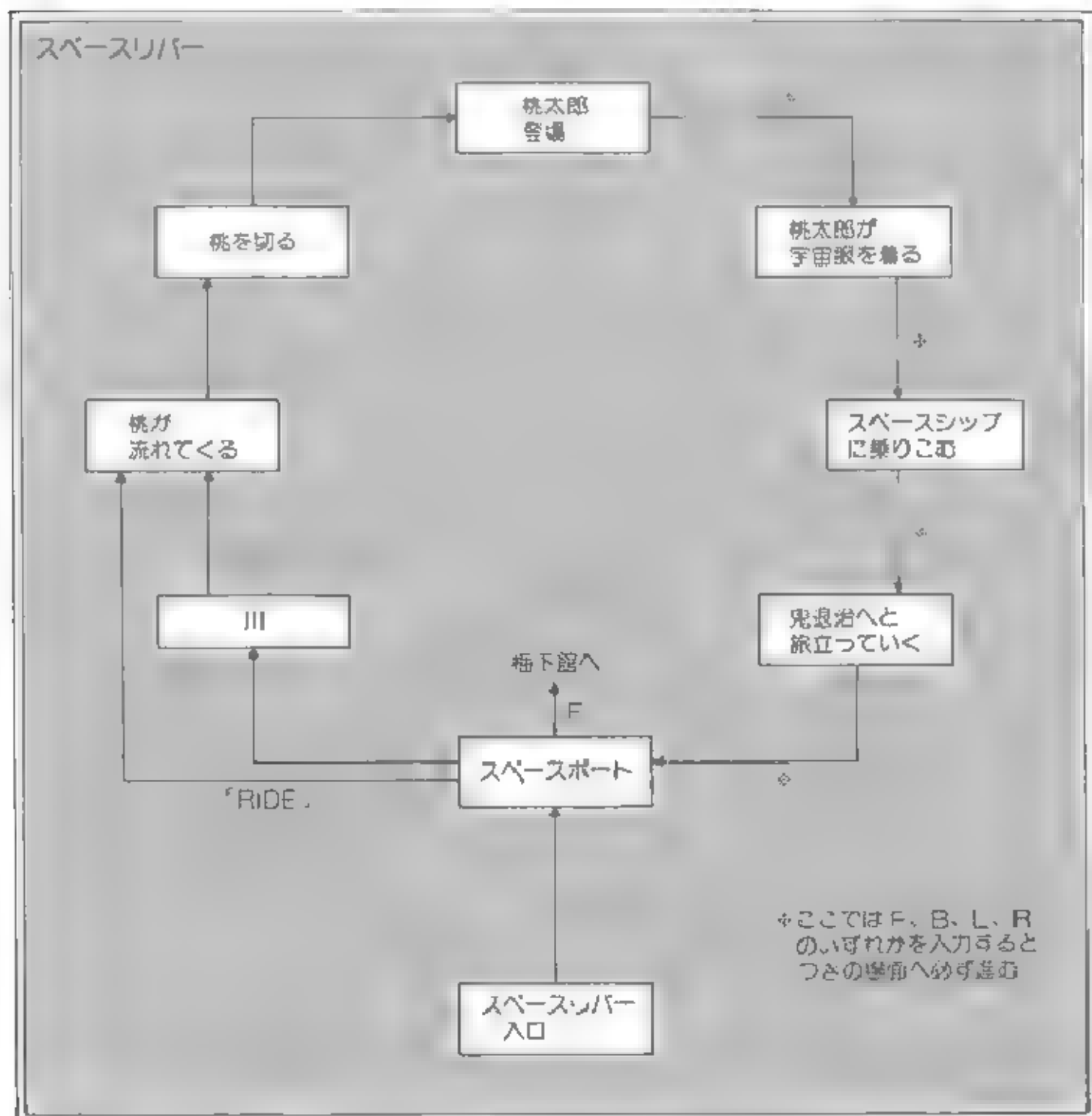
ピアノのオバケがどいてくれたら、そのあたりにある物を拾いまくる。そして、青いドアに入ると、またもや目の前にはドアが(写真18)。こんどのドアは、たんに「OPEN DOOR」では開けることができない。そこで壁にあいている穴の形に注目してみてくれ。キミは穴と同じ形をした物を持っているはずだ。

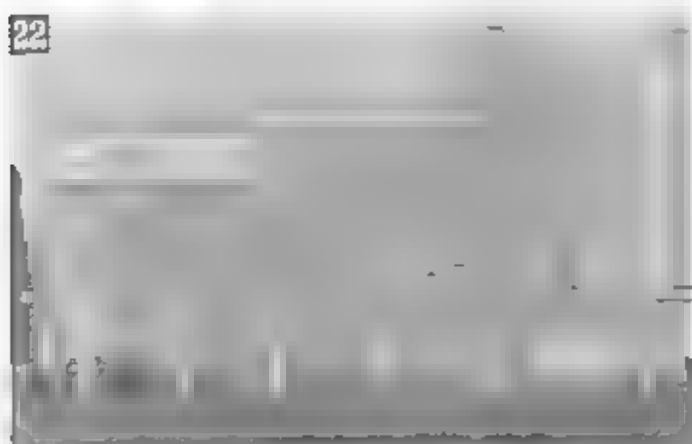
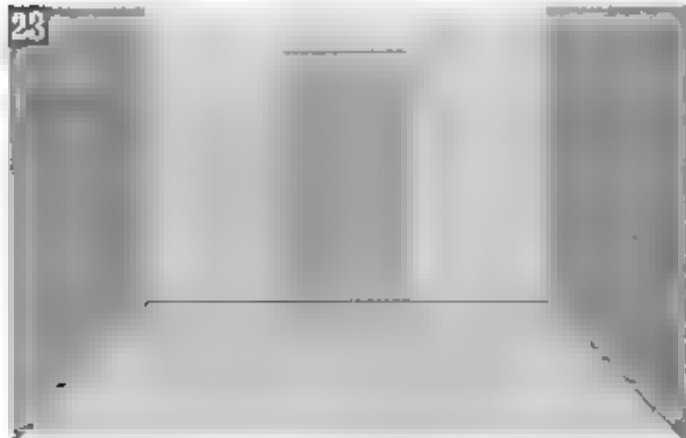
そのドアの先には、またまた行き止まり(写真19)がある!! なんて行き止まりの多いアドベンチャーゲームなんだろう！ ここはかなりむずかしくて、常識を打ち破るような、きばつな発想が必要だ。キリスト様にでもおすがりする

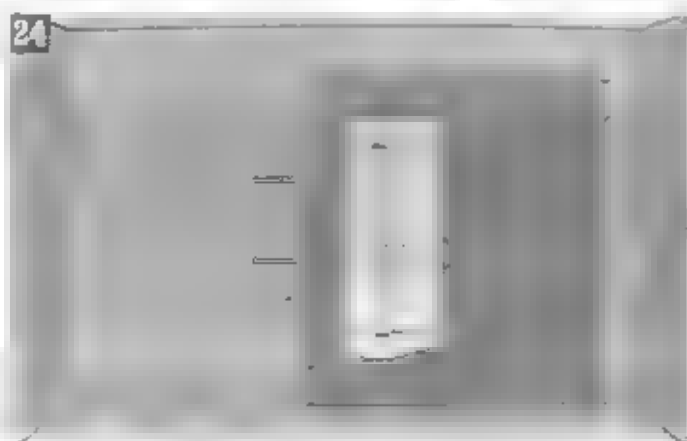
19

20

つもりで、すべてを天に投げ出してごらん。

やっとの思いでドアを通りぬけ、明りをともしてマンションの2階へあがると、前と右にドアがふたつ。このドアは開けなくても通ることができるので便利だ。ただし、右のドアの奥にある死刑台には近づかないほうがいい。へたに動きまわるとギロチンで殺されちゃうゾ。

このゲームのなかでもっとも有名な難関が正面のドアの奥にある棺の場面(写真20)。ふたつの十字の穴を見てもらえばわかるとおり、この穴

つぎからつぎへとかわっていくので、どうかひとつ「スペース桃太郎」のおはなしでもゆっくり観賞(?)して気分を休めてほしいネ。

★最後のステージ、梅下館

いよいよ最後のアトラクション、「梅下館」だ(写真22)。ここもハングリークロースやスペーススリバーと同様、なにもしないでいるとただ「ジャックと豆の木」のはなしを見ただけで、外へ追い出されてしまう。どうにかして隠された秘密の通路を見つけ出さなければならない。そのためには、自分がジャックになったつもりで、画面上にでてくる対象物にトライする精神が必要だ。なにしろ、この「ジャックと豆の木」は実物大で演じられているんだ。だからとうぜんキミだって△△△△ ×××××××することができちゃうわけ。

うまく秘密の通路へ入りこめたら、そこにあるハシゴを下へ降りてみよう。下へ降りたら不用意に動いたらいけないゾ。なにしろこの部屋にはレーザー光線が張りめぐらされているんだ(写真23)。キミの体は光線と光線の間を通りぬけられるほど、ほそくはないから、なんとかしてレーザーをもとから断たなければならない。レーザーをこわしてしまうのがいちばんてっとりばやいのだが、それには光線の中に、なにかを投げこんでショートさせてしまうのが効果的だ。

レーザーの部屋の奥には大きな金庫がある。この金庫はダイアルナンバーを合わせないと開いてくれない。ナンバーはこのアトラクション内のどこかに書いてあったよな。金庫を開けると、棚にカギがのっかっている。もちろん、いただいちゃうわけだけど、棚はここひとつだけじゃないんだ。もうすこし、周囲をよく見まわ

してみてくれ。

再びひきかえして、さっきのハシゴを上へのぼると、「立入禁止」というふだがはられているドアがある(写真24)。入るなといわれると、なおさら入りたくなるのが人情というもの。ここのドアはボタン式のカギでロックされているから、ナンバーを知らないとはなしにならないゾ。

梅下館
ヘリコプターの前
上
屋上
入口へ逆もどり
エレベーターの中
下
上
エレベーターの前
柱のある部屋
ある場所で
「∧∧∧△」と入力すると
移動可能
もうひとつの棚
棚
絵のある部屋
金庫の前
なにもない部屋
通路
なにもない部屋
レーザー光線が張りめぐらされた部屋
立入禁止の部屋
下
上
はしご
通路
ジャックが木に登る
ジャックが木へ歩いていく
ジャックは気球に乗って旅へ
ここではF、B、L、R
のいずれかを入力すると
梅下館入口
F
(ENTER)

せっかく部屋の[illegible]を開け、中に入[illegible]
に、[illegible]１[illegible]ていて、な
ひとつ[illegible]特徴はない(写真25)。[illegible]
た[illegible]動かすこともできなければ、取りはず
すこともできない。いったいどうやったら[illegible]
[illegible]？ [illegible]と
にかく画面をよく観察してくれ、としかいえない。ほんのわずかではあるが、４つのうちの１部屋だけある場所にかわったものが描かれているのだ。それさえ見つけちゃえば、そこへむかって△△△△すればいいわけなんだけど……。

さていよいよ物語はクライマックス。キミだけにズバリ教えちゃうけど、問題の三月廖白は「柱のある部屋」から「梅下館の屋上」に行く[illegible]。ここではあえてヒントはなにも書かないので、自分の力

26

で探し出してみてね。

IDカードを使ってエレベーターに乗り、やってきました梅下館の屋上(写真26)。ドカッと置いてあるヘリコプターに乗りこみ、３過程の手順をふむとヘリコプターがフワッと空に舞い上がる。そこから見おろすデゼニランドの全景。ヤッタ！ キミはついに三月廖白を無事、埼玉の手から取りかえしたのダ！

その後 埼玉と千葉は
全面戦争に突入しました…とサ

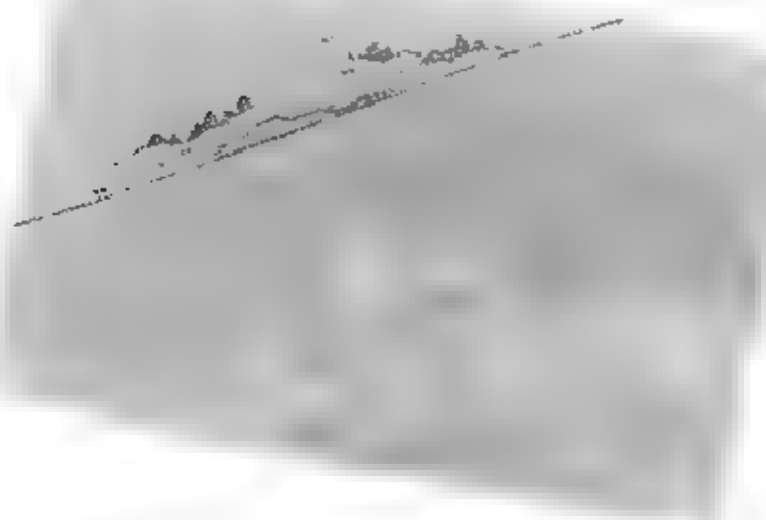
なんの ピーナツ爆弾だ
もはや大宮駅は無用の長物だ
選挙違反ばっかしやがって
くらえッ レタス手りゅう弾だッ

サラダの国のトマト姫

［ハドソン］

PC8801／mkII
FM7
X1／C／D

T■4,800円
5D■6,800円

現在日本で最高峰にあるといわれている作品。野菜たちが生活しているというファンタジックな世界で、さらわれたお姫様を救い出すことがキミの目的だ。大きく４つの部分に分かれており、それぞれが直線的になっているのでわりとやりやすい。ただし、難易度はかなりたかく、なみの努力ではラストは見られない。

時は昔々の大昔、ところは地球からはるか離れた星にあるサラダの国での物語。それまではいろいろな種類の野菜たちがなかよく平和に暮らしていたこの王国で、ある日突然クーデターがおこった。パンプキンひきいるカボチャ一族が王国の全権を握ってしまったのである。そして、たびかさなる悪政に不満を持ったほかの野菜たちは、反乱軍を結成して国王軍と戦うことを決意した。

その反乱軍の中心となったのが、前国王のひとり娘トマト姫であった。しかし、国王軍の兵士たちによって、トマト姫は誘拐されてカボチャ城に閉じこめられてしまう。さあ、キュウリ戦士であるキミは、国王軍の魔の手からトマト姫を救いだすしかないのだ！

◉はるかなる冒険への旅立ち（ADV 1）

いよいよキミ、キュウリ戦士はトマト姫の救出に出発する。国王軍の妨害やたちはだかる難関など、この冒険には数多くの困難が待ちうけていることだろう。そのための準備をするのがこの ADV 1の部分だ。

まず一歩前へ進むと、カキの子供が道ばたに倒れている（写真１）。困っている人を見つけたら助けてあげるのがアドベンチャーゲームの鉄則。彼は死ぬほど、のどがかわいているので水を与えてあげるといい。水はもう少し先にある池で手に入れることができるが、くむためには容器が必要。なにを容器に使ったらいいのかわからない人は「モチモノ」を確認してみよう。カキが息をふきかえしたら、彼の話を聞いてみ

1

ADV 1

牢屋

建物の前

反乱軍
司令部

教会の中

納屋

建物の横

廃墟

教会

ポスター

ポスター

分かれ道

奉行所
の中

母屋

ある場所であることを
するとはいれる

門の前

酒屋

本屋

お弁当屋

浮浪者

タバコ屋

電気屋

古道具屋

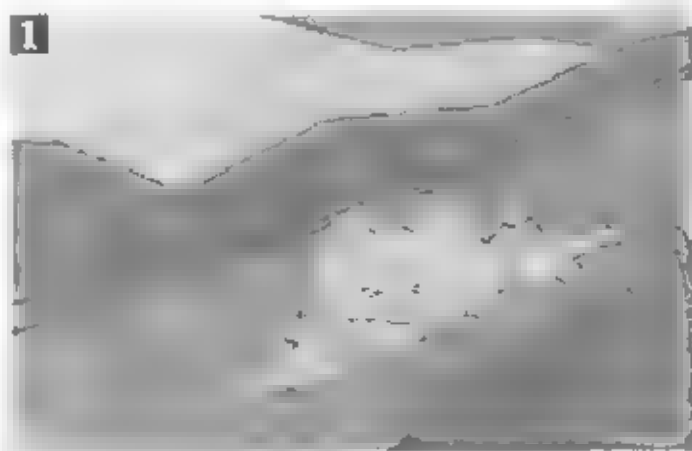
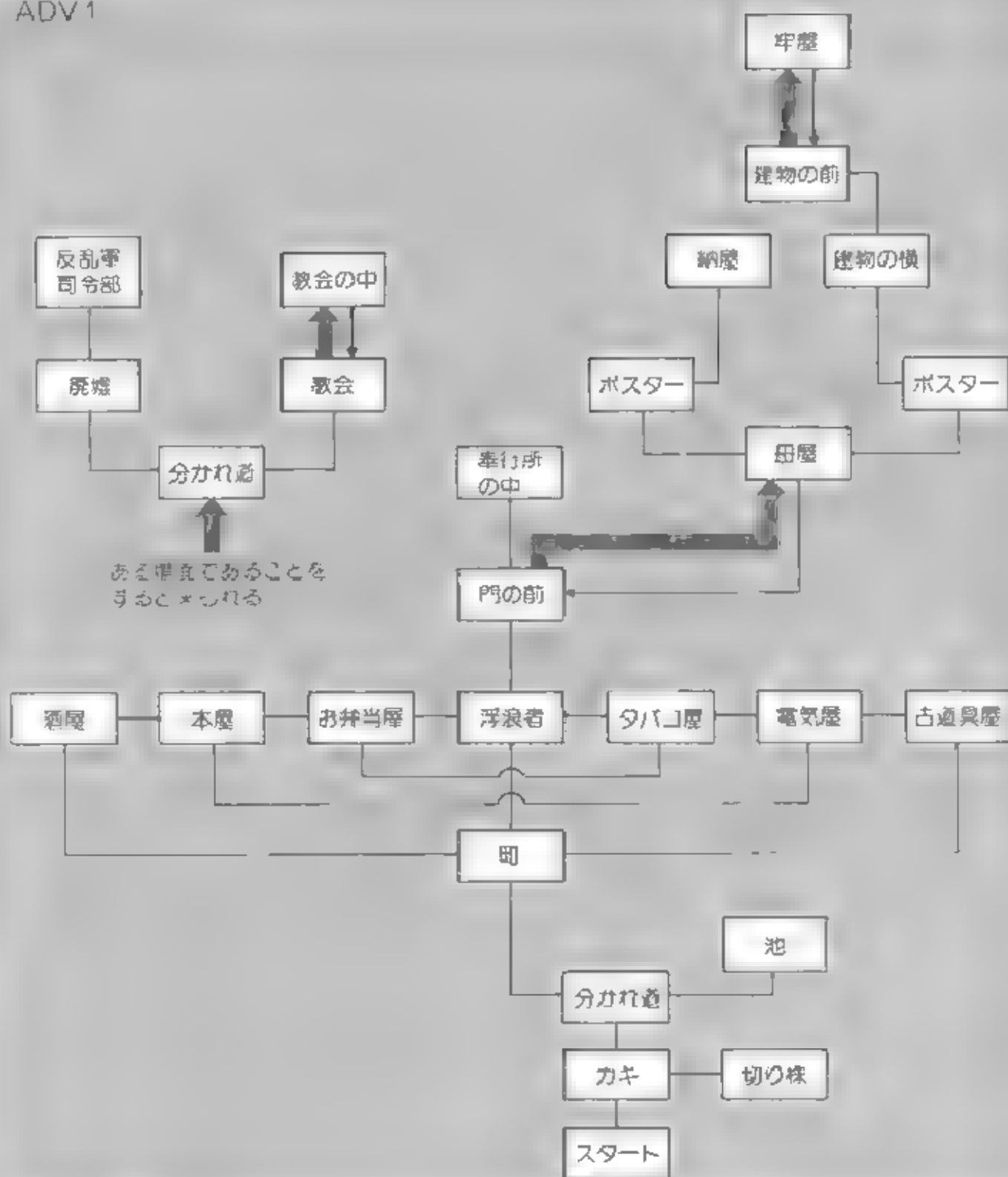
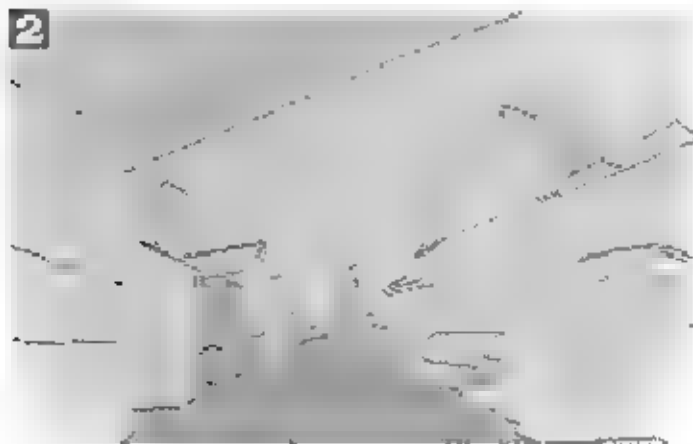
町

池

分かれ道

カキ

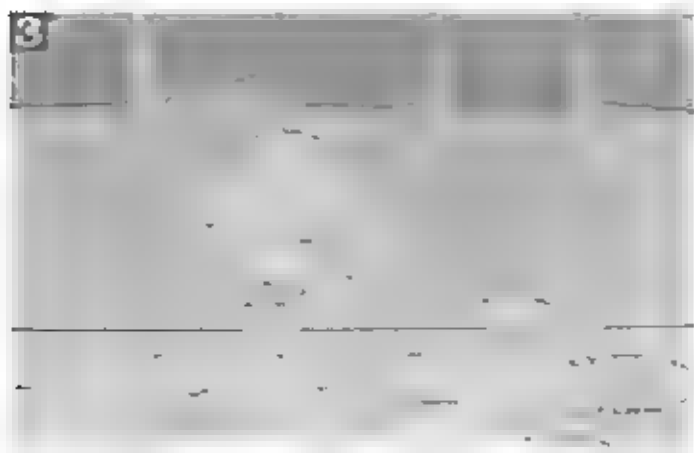
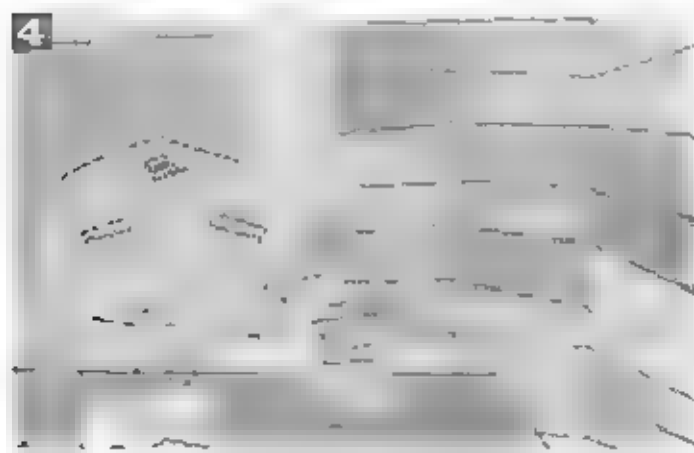
切り株

スタート

よう。「ハナス(TALK)」とひたすら何回も入力すると、貴重な情報が得られるんだ。

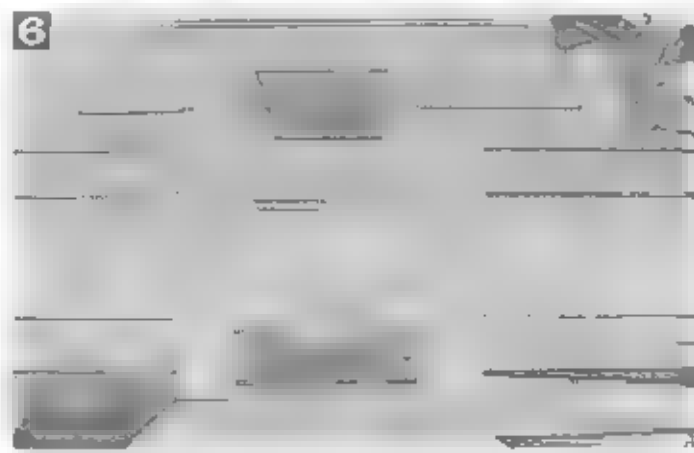
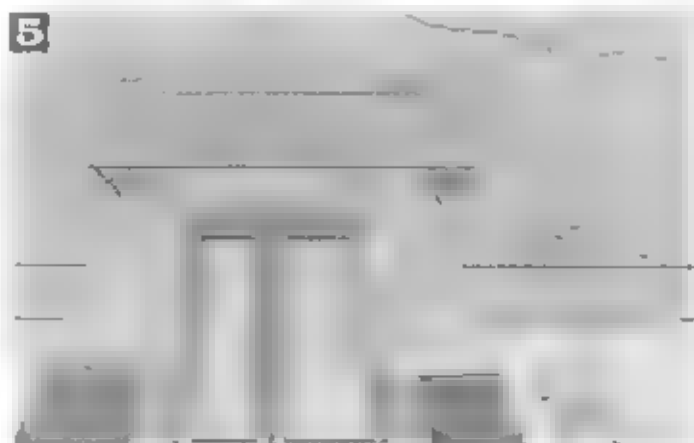
つぎは、池と反対の方向へ歩いていくと、町へたどり着ける(写真2)。この町には全部で6軒の店があり、それぞれの店でなにか買い物をしなくちゃいけない。しかし、ここサラダの国は物々交換の世界。双方の意見が一致しないと商談は成立しないから、買い物するのもひと苦

表1サラダ町商店街、販売品一覧

商店	販売品
古道具屋	バケツ・コップ・カサ 洗たく板・ナガグツ
たばこ屋	タバコ(エイトスター、 ラークラク、ボーロボロ、 ハードセブン)
[illegible]	ラジオ・乾電池
酒屋	酒(サラダのほまれ)
お弁当屋	お弁当(幕の外弁当、 幕なし弁当、幕だけ弁当)
本屋	???

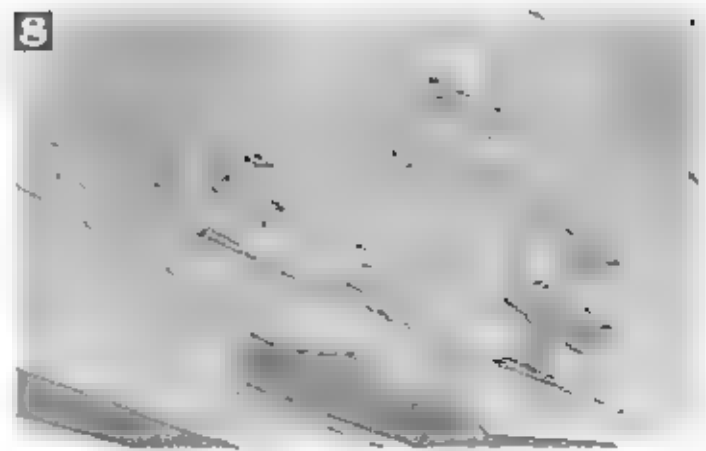
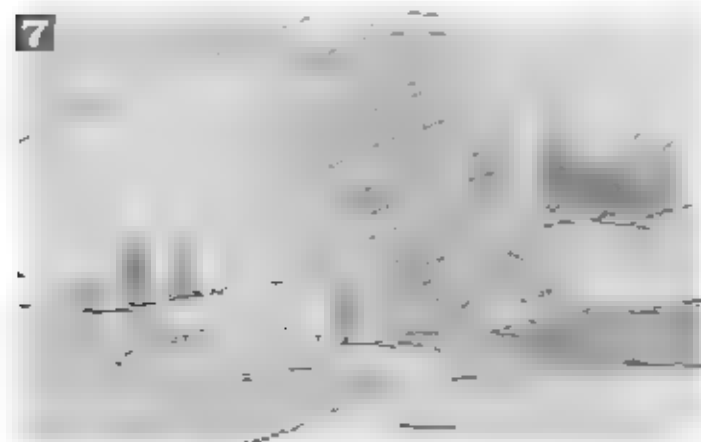
労。まずは表①を参考にして、酒屋・電気屋・タバコ屋・古道具屋でひとつずつ買い物をしてごらん。(交換のとき、こちらからだす物は、いずれもキミが最初から持っている物ダヨ)どれを買うのが正解かは、ズバリ教えないけど、プレイしていくうちにきっとわかるはずだ。

さて、この町の中で第1のポイントとなるのが、よ[illegible]屋さん(写真3)。ここではこちらが[illegible]をだしても、お金にはさせない[illegible]交換はしてくれない[illegible]だけど相手はやってくれるのだ。おかしい[illegible]でも[illegible]くれれば、喜んでお弁当をプレゼントしてくれるんだ。

第2のポイントが本屋さん(写真4)。この店ではなにも買うことはできないけれど、アンケートに協力することはできる。「あなたがいままでに読んだ本のなかで、いちばんおもしろかった本はなんですか?」——じつはこのアンケートにはある言葉を答えてあげなければならないんだ。(その言葉はもうちょっと先でわかるヨ)ちなみに、この本屋のおじさんは反乱軍で、すなわちキミの味方であるということだけ教えておこう。

買い物が終わったら、街の北にある奉行所へ行ってみよう。途中にいる浮浪者のニンニクは反乱軍の兵士のひとり、ごきげんをとるつもりで一服させてあげるとまたも貴重な情報が得られる。

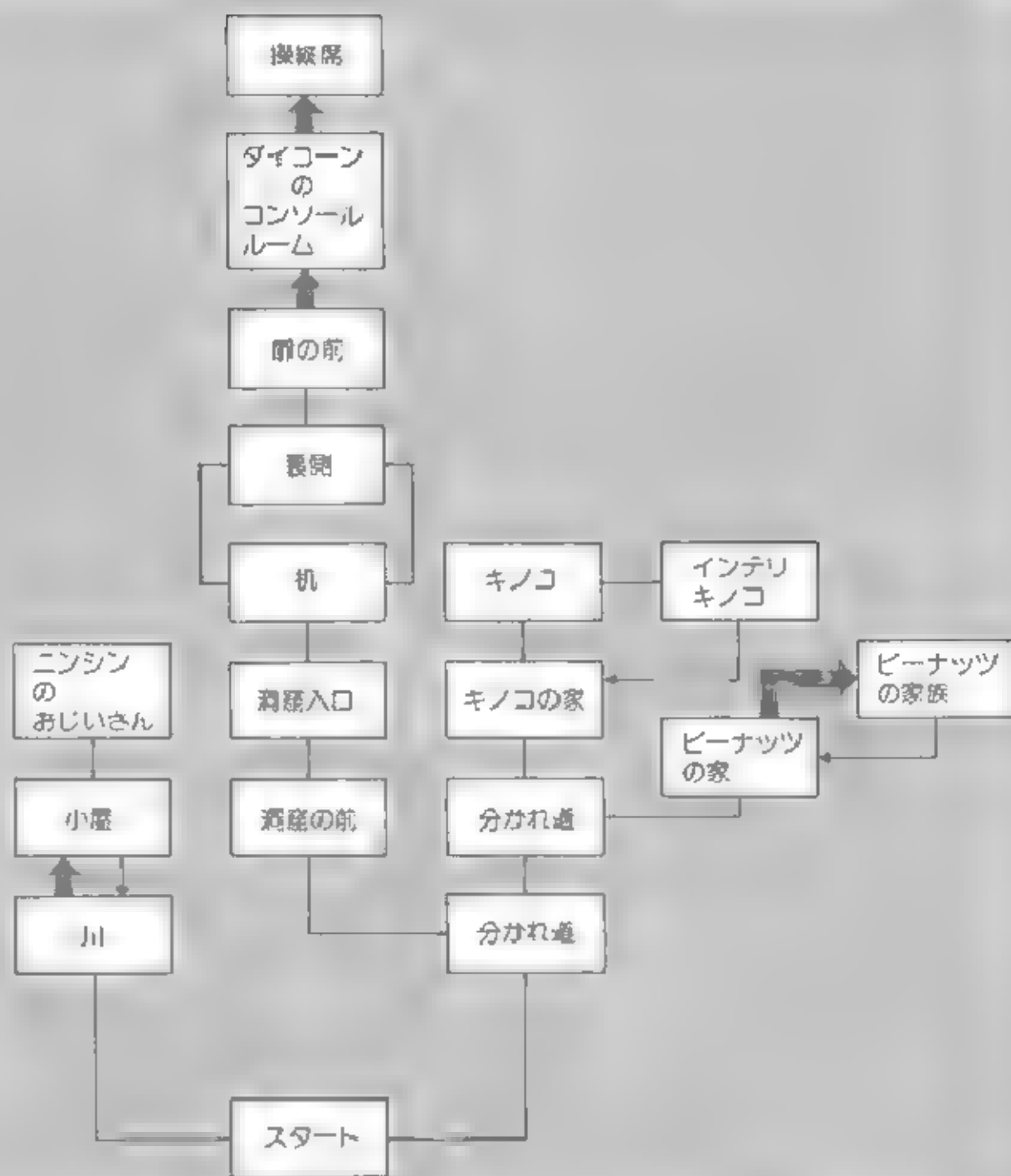
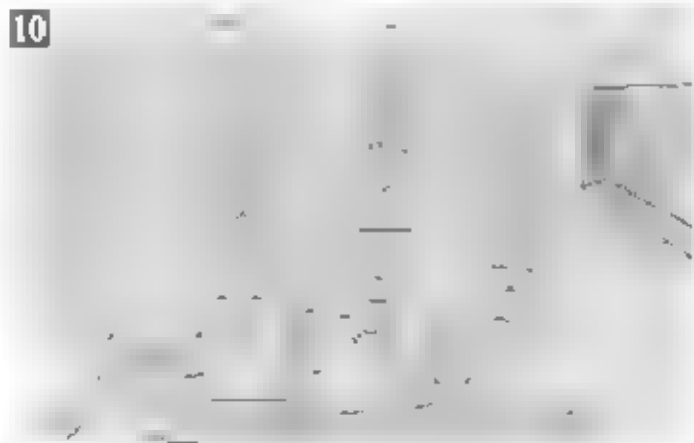
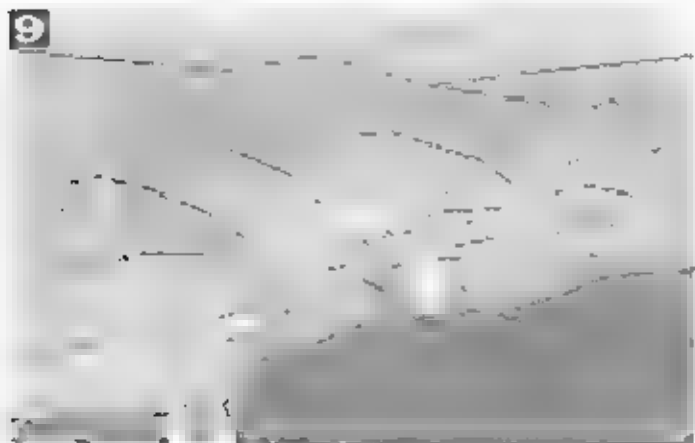
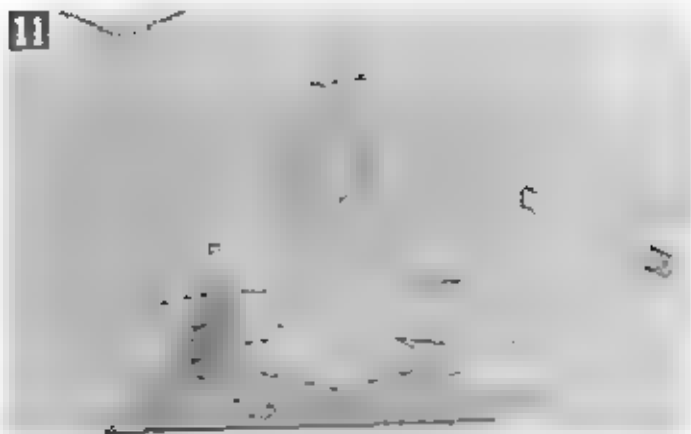
サラダ町の奉行所には正面から入っちゃダメだ。写真5の場面で「×× ミル」と入力すると「××××××があります」と応答してくれるから、そこに入ればいいのだ。ぬけ出た場所は、奉行所の裏の母屋(写真6)。ここでは2つのことをしなくちゃいけない。ひとつは左側に

ある納屋の中から大事な物をとりだすこと。もうひとつは、右側にある牢屋の中に捕われている仲間から反乱軍の合言葉を聞きだすこと。彼はとてもお腹をすかしているから、なにか食べ物をあげるといいヨ。

さて、むずかしいのは町から脱出する方法。でもここまで読んできたキミにはもうわかっちゃったかな？ そう、アソコでアノ言葉を言ってあげればOKだ。町からぬけ出したら、早いとこ反乱軍の本拠地である廃墟へ行ってみよう(写真7)。司令部の中では会議が開かれているから、キミもあるていどはその話を聞いておいたほうがよさそうだ。

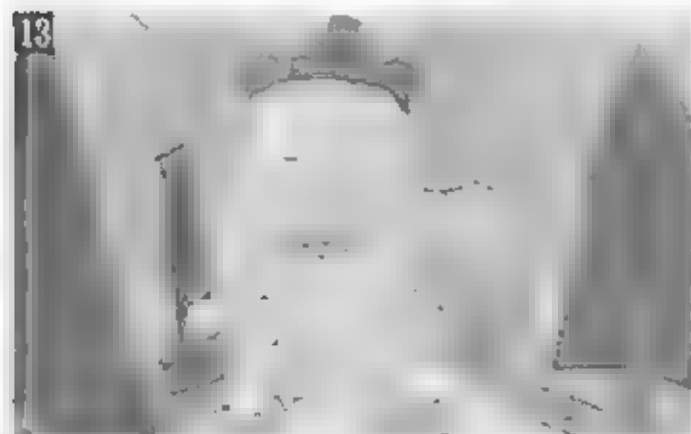
7

8

司令部と逆の方向へ歩いていくと、そこには教会がある(写真8)。この場面もわりとむずかしい。でもキリスト教の信者の人なら答がすぐにわかることだろう。だって、教会ですることといったら、ひとつしかないもの。

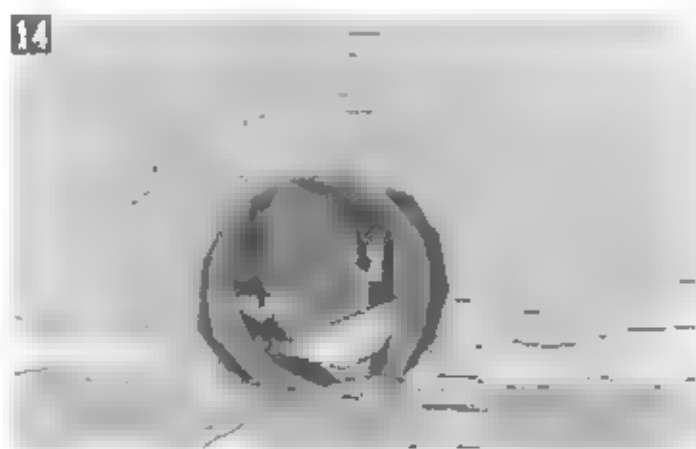
◉ダイコーン出撃！(ADV 2)

ADV 2は森の中のお話。あちこちに野菜たちの村があるから、ひとつずつ訪問していこう一番手はキノコの村(写真9)。2人のキノコがこれから先の冒険で注意すべきことを教えてくれる。一度や二度の入力が無視されたからとい

△すると、予想外の出来事がおきて……。

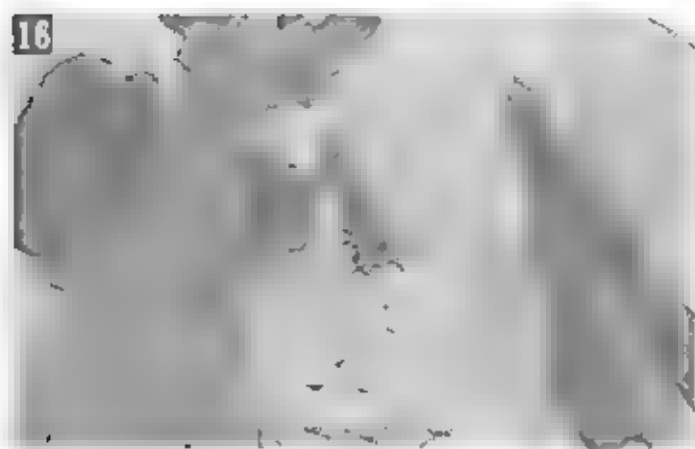
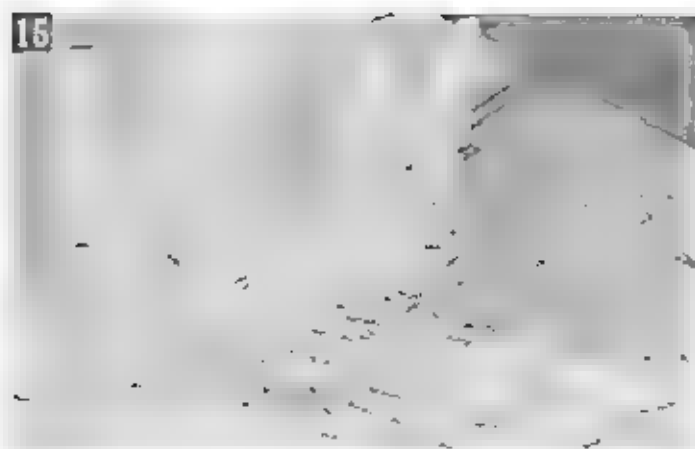
森の左側へ行くと、川にゆく手をふさがれてしまう。だけど川を渡る方法なんて、すぐにわかるはず。いままでほかのアドベンチャーゲームでも同じ方法が出てきたもんね。川の反対岸にはボロボロの小屋が立っている。中に入るとニンジンのおじいさんがひとり不服そうな顔をしている（写真11）。床に落ちている物からも想像がつくように、おじいさんの好物はアレなんだ。けれど、それだけじゃダメだ。なにかおつまみになる物も持ってきてあげなくちゃ。

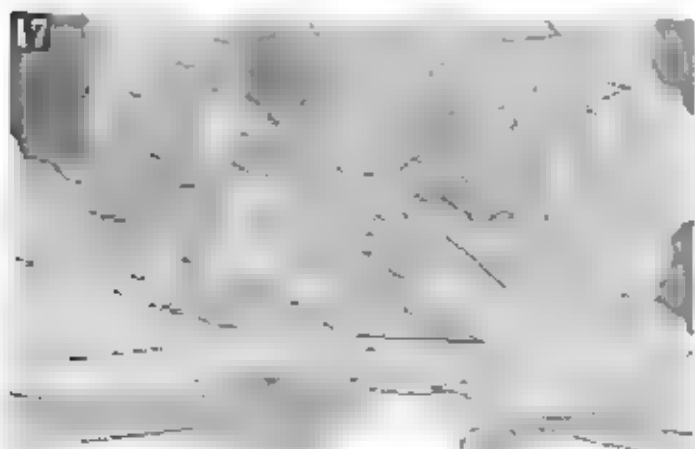
テクテクと森の中を歩きまわってやるべきことをやったら、森の北にある洞窟に入ってこら

ん。ここにある[illegible]ヤツが、うわさのモンスター、ダイコーンなのだ！ 人工頭脳付ロックな使い物を聞けば、中に入って操縦室にすわることができる（写真12）。こいつを動かすのが意外とタイヘンなんだ。まず燃料になる物を入れて、×××色のボタンを押す。そして×××を引いてやると……ーシャキャッシャーン″ 反乱軍の勇者、ダイコーンの出撃だ！（写真13）

◉対決！　ダイコーンvs ウォーメロン（ADV 3）

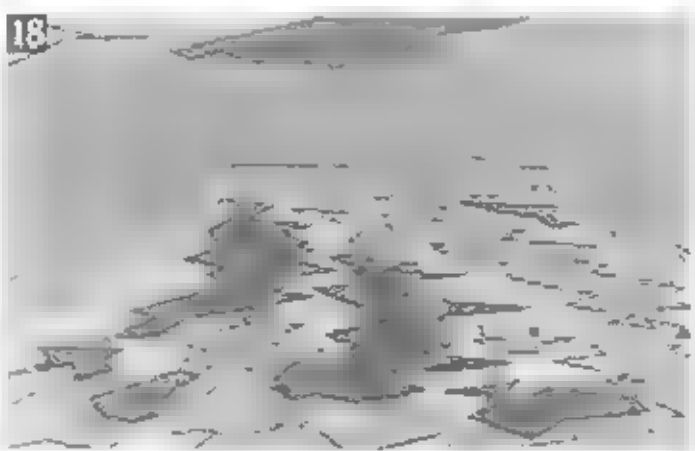
キミは、いまダイコーンに乗っているわけだから、ふだんじゃ考えもしないようなことまで、できちゃう。たとえば、まわりにある木や岩を持ち物にしちゃうことだってできるんだ。さ、あたりにある物をせっせと拾って、先へ先へと進んでいこう。

大きな湖の中に入っていくと、国王軍の手先である「ウォーメロン」がキミの前にあらわれる（写真14）。こいつは意外と強いヤツで、ヘタに戦おうとするとダイコーンといっしょにやられてしまう。だけど、キミはすでにどこかでウォーメロンの倒し方を聞いているはず。それさえ知っていればだいじょうぶ、そのとおりに行動すればいいんだ。しかし、そのダイコーンも湖を渡りきると、酷使しすぎたせいか故障して動かなくなってしまう。再びキミはキミ自身の足で冒険をつづけるしかないんだ。

分かれ道を前進していくと、国王軍の兵士ヤ

ADV 3
城の裏
崖っぷち
山頂
番兵アップ
絶壁
番兵の前
立入禁止
の立て札
城の前
分かれ道
ヤマタの
バナナ
ここはいっ
たいどこ?
石碑
川の前
高い木
分かれ道
ダイコーン
死ぬ
むこう岸が
見えてくる
ウォーメロン
死
ウォーメロン
登場
何か出てくる
川のほとり
大きな岩
スタート
行き止まり

マタのバナナが集団で襲いかかってくる(写真15)。こいつらを倒すためには、ニンジンのおじいさんからもらったあのビームサーベルを使うしかない！　だけどビームサーベルは、電源となる物を入れてからじゃないと使えない。さらにこの場面でのコマンド入力は、たんに「キル」ではダメ。もう少し具体的なコマンドが必要。

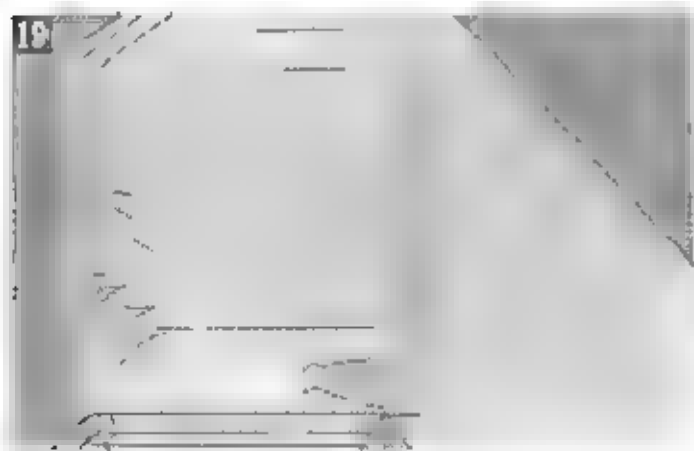
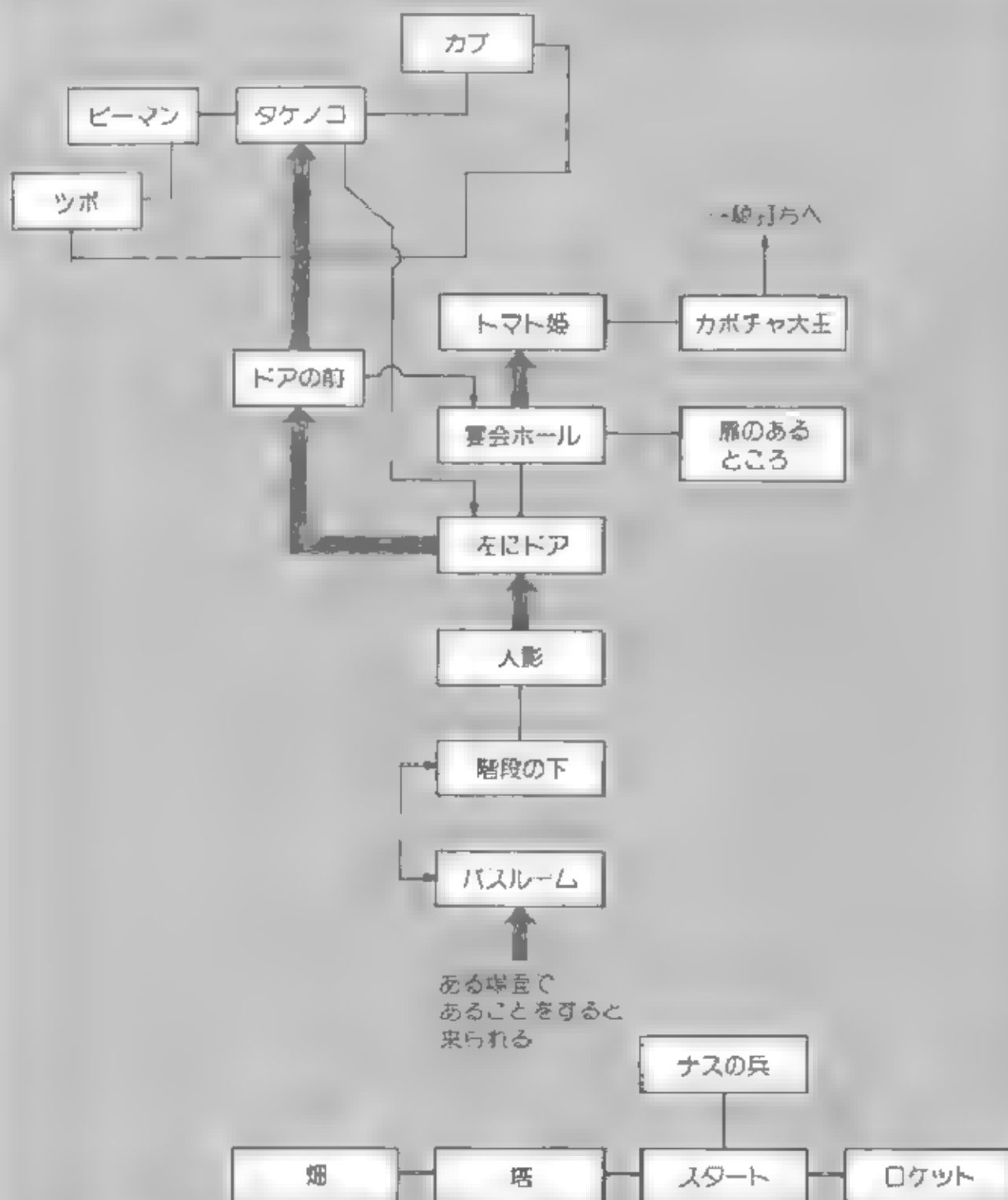
ヤマタのバナナのアレをもらって分かれ道へもどり、こんどは左へ進んでいくと――しまった！　ワナにかかってしまった(写真16)。だが、こんなアミなんて問題じゃない。キミは、どんな物でも切れるすばらしい武器を持っているはずだろ？

さて、ADV 3 [illegible] 城の周りをまわっても、[illegible]入れそうな場所はない。[illegible]は、城に入るためには、[illegible]

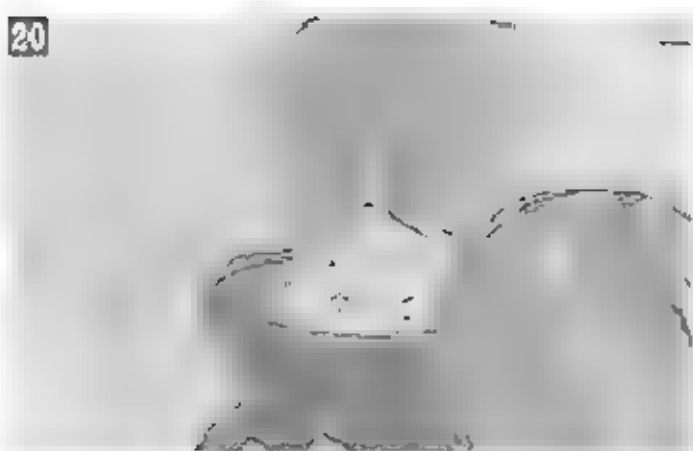
●決戦！　カボチャ城 (ADV 4)

無事、城のへいの内側に入ることはできたけれど、ここから城の建物の中に入るのがまたひと苦労。いろいろなダミーがあるが、正解は写

真18の場面から侵入する方法。そして、畑を△△△してモグラくんをよびだし、彼にすてきな物をプレゼントして城の中へ案内してもらえばいいんだ。そのときにキミはドロの中を通るわけだから、機会があったら体をキレイに洗っておこう。ナゼって？　もしドロだらけの足で城の中を歩きまわったら、足跡が発見されてすぐに見つかっちゃうからさ。

ぬき足、さし足、しのび足。見つからないように階段をあがっていくと、目の前になにやら人影が……(写真19)。城の中を巡回しているナスの衛兵の影だ！　キミがここを通り抜ける方法はただひとつ、××××××　△△△してナスをころばせるしかない。そうそう、ころんだ

ADV 4

カブ
ピーマン
タケノコ
ツボ
一騎打ちへ
トマト姫
カボチャ大王
ドアの前
宴会ホール
扉のある
ところ
左にドア
人影
階段の下
バスルーム
ある場面で
あることをすると
来られる
ナスの兵
畑
塔
スタート
ロケット

ナスのふところから、アレをいただいておくことも忘れずにネ。

パンプキンの部屋へ行くまえに、ちょっと寄り道してみるのもいいだろう。なにしろ、城の牢獄の中には反乱軍の兵士たちが閉じこめられているんだ。この冒険で、キミは何度も仲間たちの活躍に助けられてきたけど、ここでもまたもや貴重な情報と品物を牢獄の中にいるハクサ

スターアーサー伝説 I
惑星メフィウス
[T&Eソフト]

PC8801／mkII FM7 PC6601／6001mkII X1／C	T ■4,800円
PC8801／mkII FM7	5D■6,800円

日本におけるアドベンチャーブームの火つけ役がこのゲーム。大人気の"スターアーサー3部作"の第1弾。キミはSFの主人公スターアーサーとなって、伝説の剣レイソードを見つけださなければならない。基本的には一本道ですすんでいく宝探し型ではあるが、砂漠地帯が超変則的。カーソル入力なども採用しており、難易度はわりとたかい。

宇宙暦3826年、銀河連邦は辺境から来襲した異民族ジャミルと激しい交戦状態にあった。ジャミルの強大な宇宙艦隊のまえに連邦軍はつぎつぎと敗れ、銀河系がジャミルの手に落ちるのも時間の問題かとおもわれた。

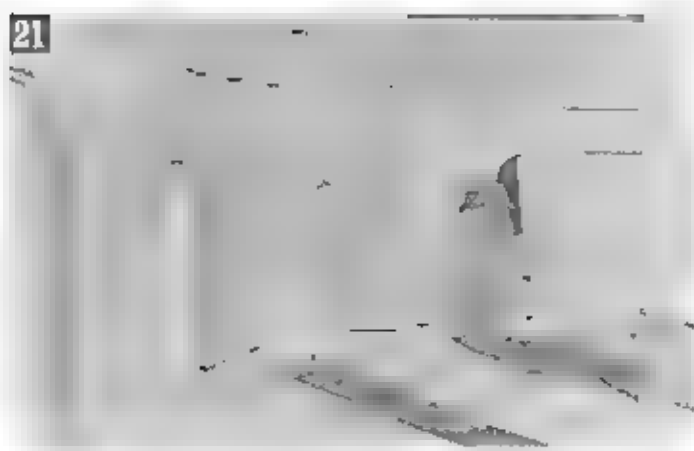
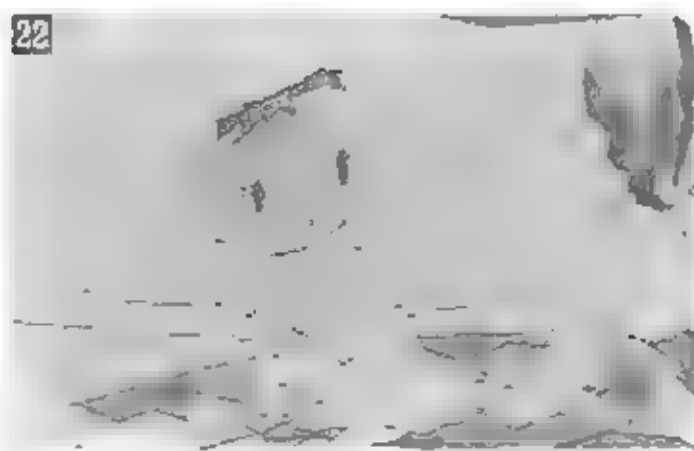
そんな戦況を打開すべく、惑星シークロンの戦士スターアーサーは伝説の剣、レイソードをもとめて、愛機クラブトンII号で宇宙へと飛び立った。レイソードとは、反物質で構成されていて、サイコエネルギーをうけいれることによって惑星のひとつぐらいは楽に破壊できるといわれている伝説上の剣である。

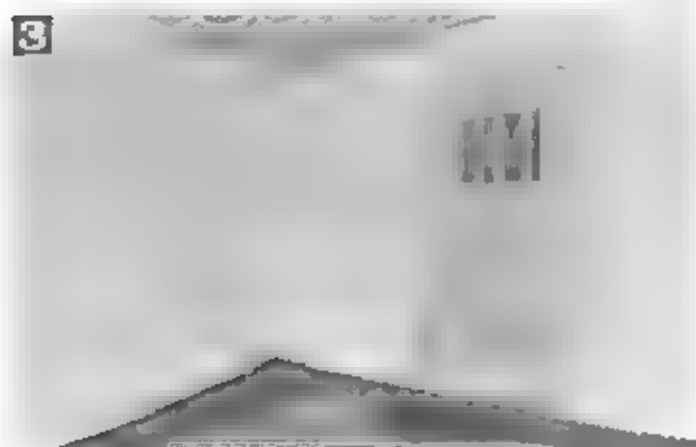
いま、スターアーサーはレイソードが隠されているという、謎の惑星"メフィウス"にひとり降り立とうとしているのだ。

★メフィウス1

惑星メフィウスに入るためには、スペースポートで税関チェックを受けなければならないの

が写真1。[illegible]スターアーサーは不法侵入者だから、一瞬ここで捕まってしまうんだ。だけど、ここで質問されたことにはキチンと答えておいたほうがいい。とくに[illegible]

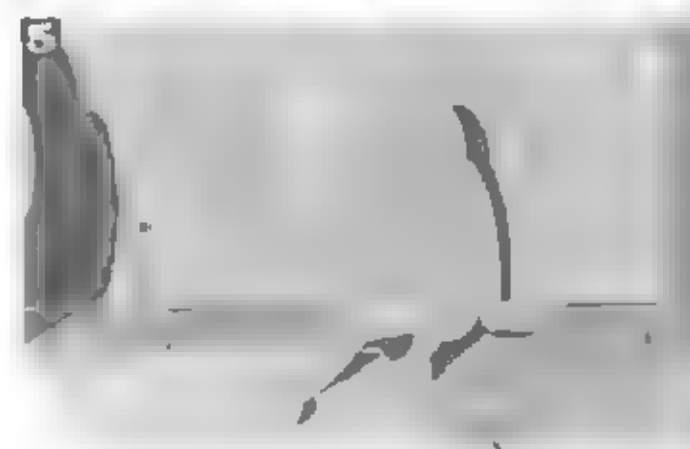
身地は明確に答えておくこ[illegible]ないと、あとで泣きをみることになる[illegible]

「あなたを逮捕します」[illegible]、ア[illegible]ロイド[illegible]める[illegible]められてしまったのは、カビくさいにおいのする牢獄の中(写真2)。ここには2人の仲間がいるので、今後の冒険の参考になりそうなことをどんどん尋ねておこう。ちなみに、この場面で2人が反応してくれる単語を表①にまとめてみた。会話モードでその単語がふくまれる文章を入力すれば、いろいろな情報が得られるはずだ。

さて、問題はこの牢獄の中から脱出する方法

だ。2人の仲間が教えてくれたとおり、この牢獄の中には腐っていて、簡単に取りはずしのできるものがたくさんあるんだ。写真3の扉の鉄格子のどれかは何回かたたくと取れるから、それを使って左側の壁をぶち破って脱出してくれ。そうそう、間違ってもガス管の鉄パイプを取ったりしたらいけないヨ。

★メフィウス2

牢獄を脱出すると舞台はスラム街にうつる。厳重な警備体制のなかをどうやってぬけ出すかが、キミの腕の見せどころだ。そして、まずは写真4の老婆のところへ行ってみよう。彼女は惑星シークロンの出身だから、もしもキミが同郷の人間であるとわかったならば、貴重なプレ

表1

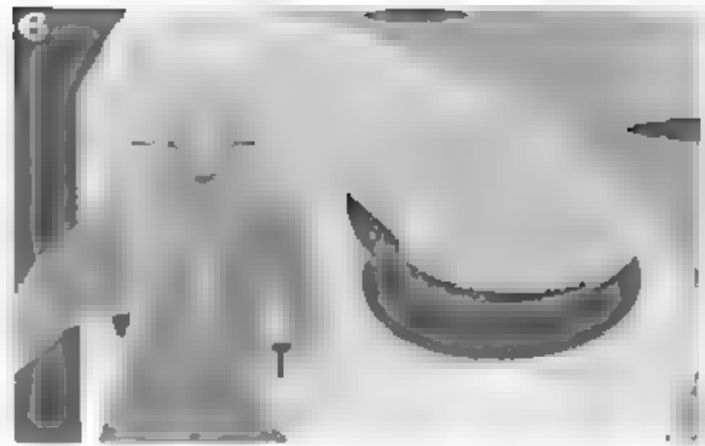
ココハドコ
オマエハダレ
ノルギ
ヒラミツト(2人からちがう答えをする)
タンシュツ　　〃
ナマエ　　〃
レアイ
マチ
キョウハイソ
ハカ
アホ
ノタ
ブス
マヌケ

ゼントをしてくれるはずだ。それさえ手に入ればこっちのもの。スラム街の入口のところにいるヤクザのお兄さんから市民カードを買って、これでキミもこの街の市民。オット、その際、市民コードをメモしておくことを忘れずに。

街の北にいる酔っぱらい、この場面では大切なものを得ることができる(写真5)。地面に落ちている物を拾うことができるし、壁の張り紙にもなにやら仕掛けがありそうだ。また、スラム街にいる2人にはいろいろと質問してみよう

表2

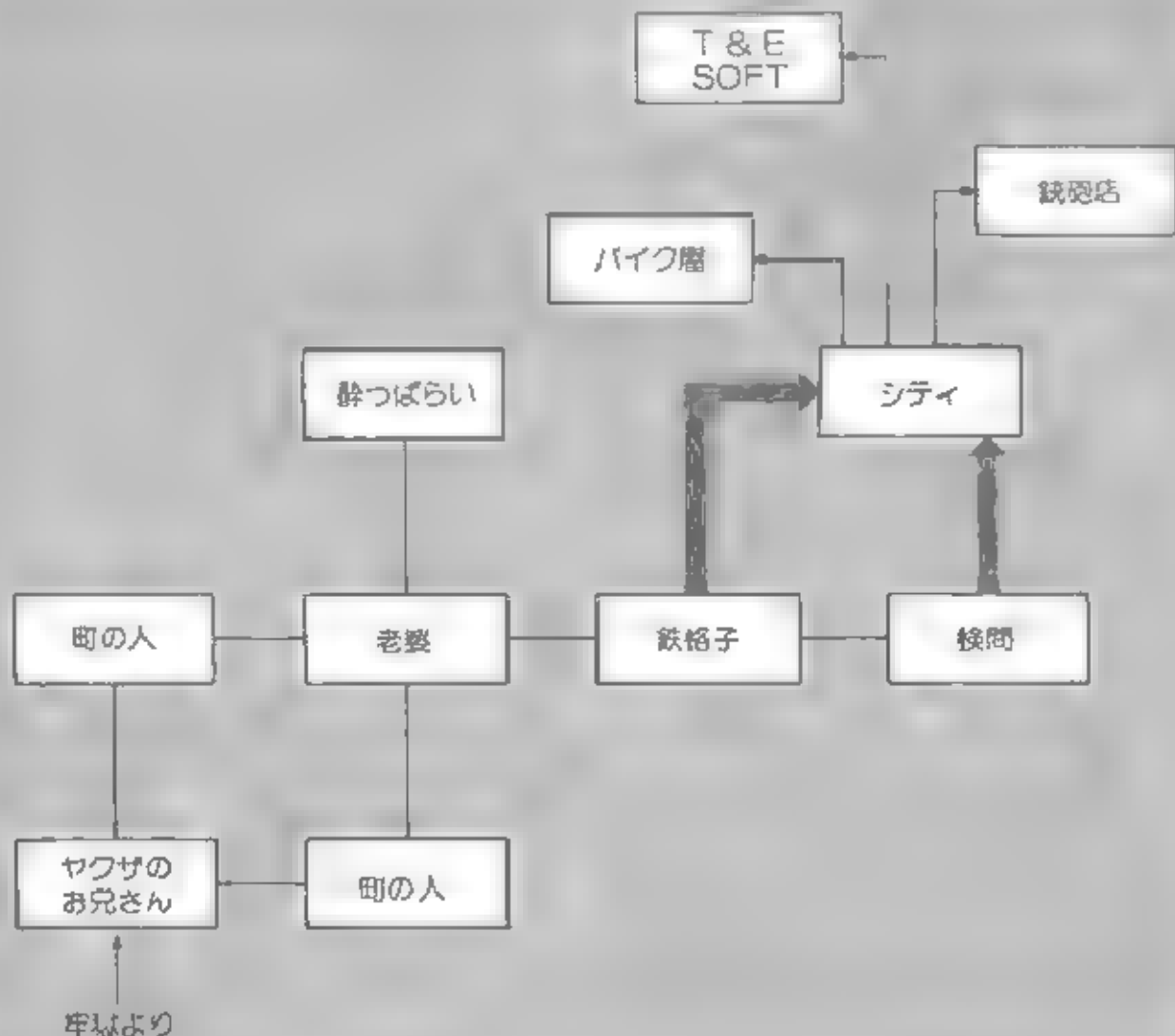
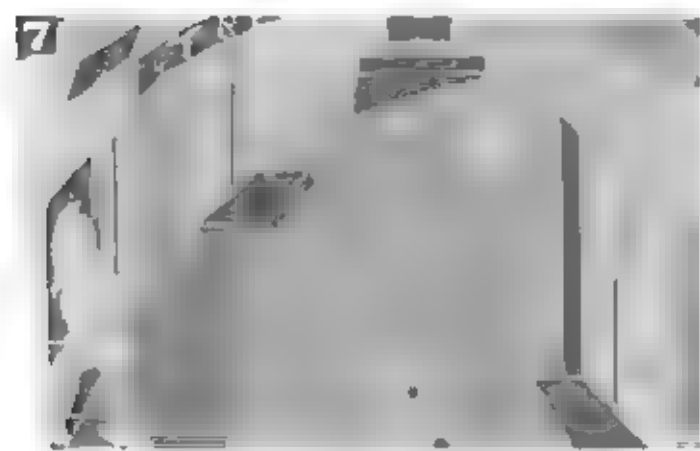
ココハドコ
シミンカード
ノテイ
サハク
カイジュウ
ピラミッド
アンゴウコード
T & E SOFT
バカ、アホ、ブタ
ブス、マヌケ

彼らは表②のような単語に反応してくれるので、めんどうくさがらずに一度は全部尋ねてみるといい。

さて、ここでおもしろいのはスラム街からの脱出のしかた。街のはずれで警官が検問をやっているのだが(写真6)、ここでは2とおりの脱出方法があるのだ。

(i)ひとつは、市民カードをちゃんと見せて、通してもらうまともな方法。ただし、名前を聞かれたときに、最初の税関で答えたのと同じ名前を言っちゃうと悲惨な運命に。

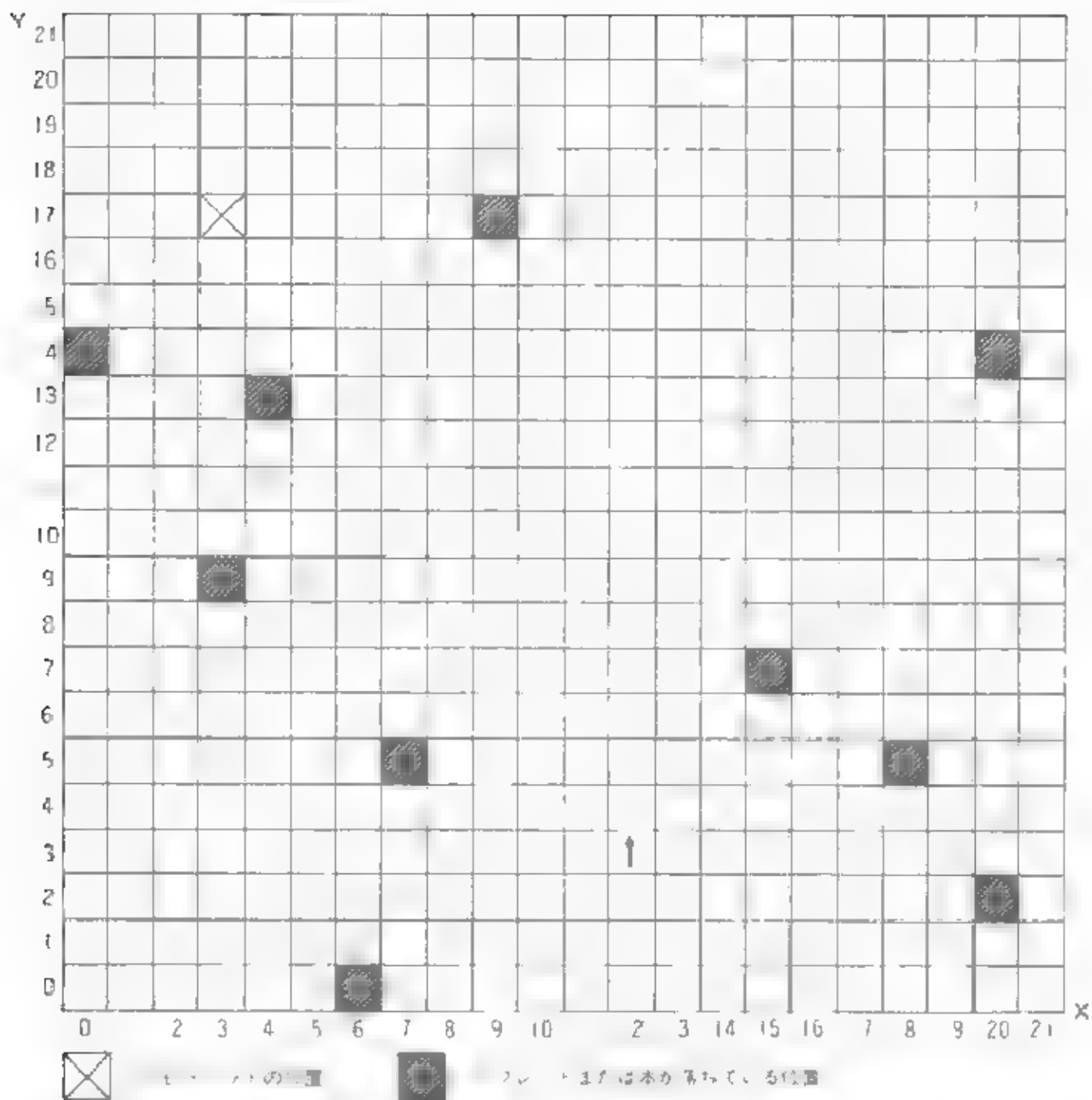
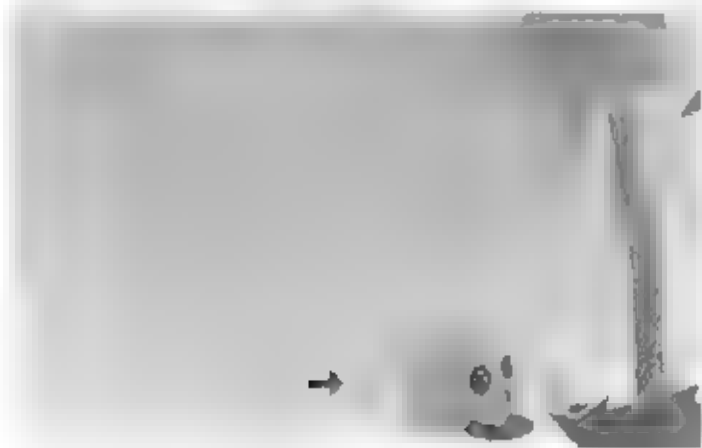
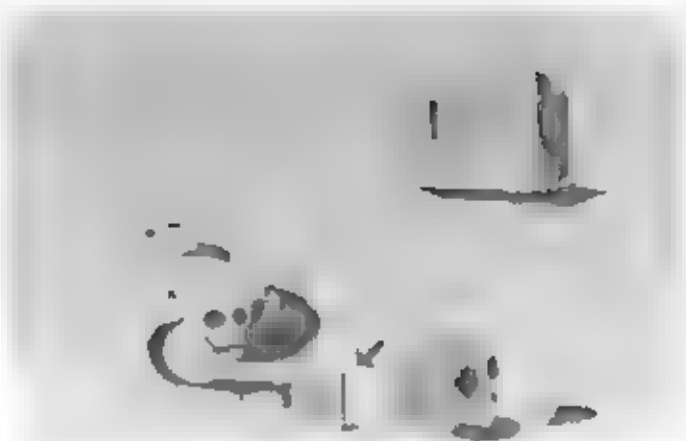
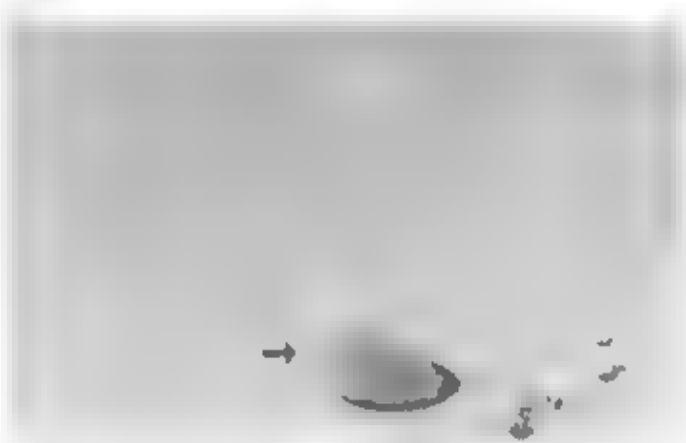
(ii)もうひとつは、実力行使でいく方法。すぐそこで手に入れた凶器で警官をなぐり倒し、ポケットからカギを奪い取っちゃう。この

メフィウス2

T & E SOFT
銃砲店
バイク屋
シティ
酔っぱらい
町の人
老婆
鉄格子
検問
ヤクザのお兄さん
町の人
牢獄より

[illegible]街とシティとの境にある[illegible]、そこからシティへ行くことができる。

シティの場面(写真7)では、べつに問題はない。3軒の店すべてに入って、「カウ」と入力すればOKだ。ここで銃、バギー、アナライザーを買って、砂漠を旅するための身仕度(みじたく)をするんだ。

★メフィウス3

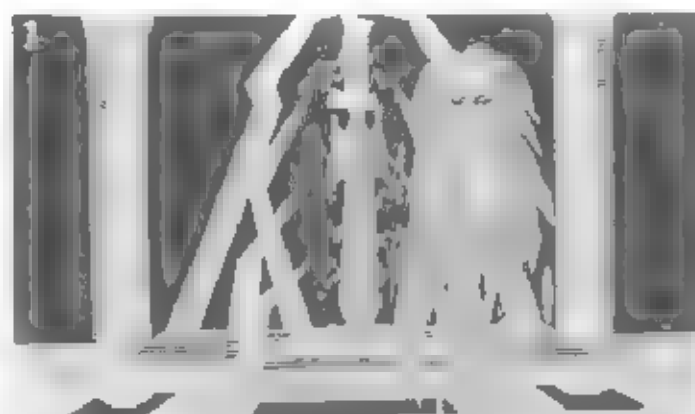
このゲームの最大の難関は"メフィウス3"の最初にある砂漠地帯といえる。しかし、正直言って、この部分はとてもアドベンチャーゲームとはいえないようなシロモノだ。まずは22×22の484エリアの中から、アナライザーが反応する10エリアを見つけださなければならない。さらにその10エリアそれぞれについて、ある物が隠されている位置をカーソルを移動させて探しださなければならないんだ。このとてつもない手間と時間を要する、ほとんどビョーキの場面で、このゲームを投げだしちゃった人もたくさんいるだろう。そこで、そんな人たちのためにも、ここにある物が隠された10エリア(もち

たら、3—17のエリアにあるピラミッドへ行ってみよう（写真8）。伝説の剣レイソードは、この中に隠されているんだ。すでに情報を得ているとおり、ピラミッドの入口を開けるためには6ケタの暗号コードが必要だ。そのうち上4ケタはスラム街のどこかで、下2ケタは砂漠の中

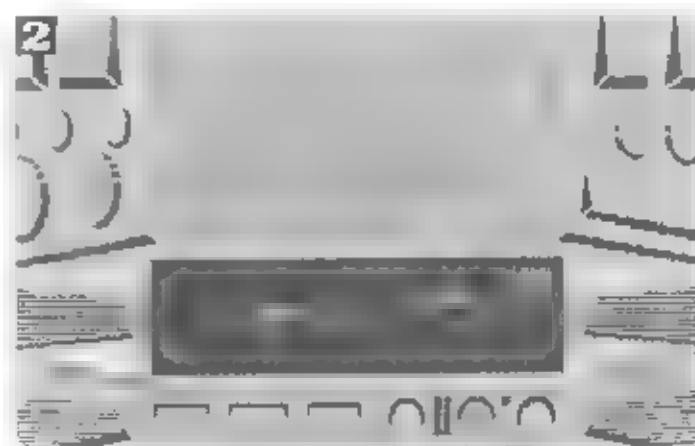
スターアーサー伝説II　［T＆Eソフト］

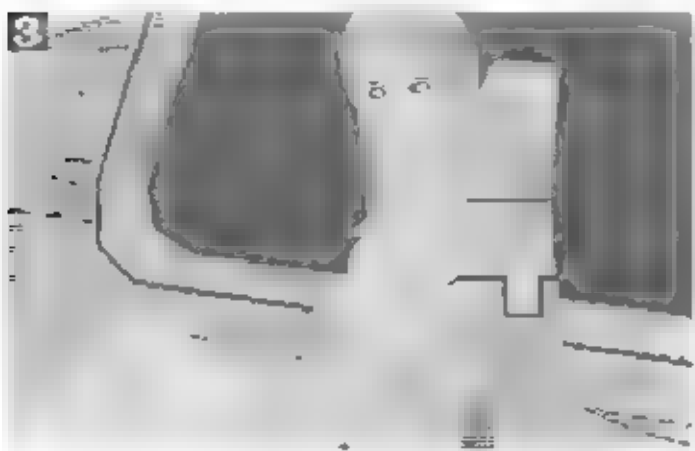
暗黒星雲

「惑星メフィウス」につぐスターアーサー伝説第２弾。こんどはレイソードにまつわる秘密を調べることがキミのあらたな任務だ。宇宙にあるいくつもの星雲のあいだを自由に飛びまわれるので、いろいろとゴールへの手順は考えられる。各所のトリックも手のこんだものが多く、確実に前作よりもむずかしくなっている。

PC8801 mkII
FM7　　T ■4,800円
PC6601 6001mkII
PC8801 mkII
FM7　　5' ■6,800円

物語は前作「惑星メフィウス」のラストシーンから始まる。レイソードをようやく手に入れたキミのまえに、謎の老人(写真１)があらわれるのだ。その老人はスターアーサーであるキミに、「レイソードには、まだまだ秘密が隠されておる。それを知らなければ、レイソードを使いこなすことはできん」と告げるのだった。キミはレイソードを手に、その裏の秘密を暴くべく、愛機クラブトンII号に乗り、惑星メフィウスを飛び立つのだ。

●レイソードの秘密をもとめて

メフィウスを飛び立ったキミは、宇宙を巡回するジャミルの戦闘機と遭遇する。ここではなんと、アクションゲームをやらなくちゃいけないんだ(写真２)。愛機クラブトンII号のミサイルで２機のジャミル戦闘機を撃破してくれ。けっこうむずかしいゲームだけど、敵をギリギリまでひきつけて撃ち落とすテクニックさえマスターしちゃえば、あとは楽勝。どうしてもうまくいかない人は、付属の"修業プログラム"で練習をつんでくれ。もしも戦闘に敗れた場合は、早急に機体を修理する必要がある。故障したの

がエネルギーユニットだったらプレアデス星雲へ、光ファイバーだったらスコーピオン星雲へワープせよ！

戦闘に勝利すると、敵の救助カプセルが浮遊しているのを見つけることができる。回収してみると、なかにはシャミルの捕虜となっていた美女ルナがいた！（写真3）彼女はいろんなことを知っているから、今後の冒険の参考になりそうなことを聞いておくといい。ちなみに、ルナが反応してくれる単語は表①のとおりだ。

さて、ルナという相棒を得たら、どこか別の星雲へワープしよう！　だけど広いこの宇宙のなかには数多くの星雲があるから、どこへワープしていいのか迷ってしまうかもしれない。表②の星雲一覧表を見て検討してくれ。

●仲間のロボット、ボブを探せ！(プレアデス星雲)

このプレアデス星雲には、宇宙空間を浮遊する幽霊船がいる。ワープ後、しばらくキーボードに手を触れないでいると、キミの目の前に出現するはずだ。この幽霊船では、キミの2人目の相棒となるロボットを見つけ、再生しなくちゃならない。レーザーガンと宇宙服を持ったら、さっそく乗りこんでいこう。

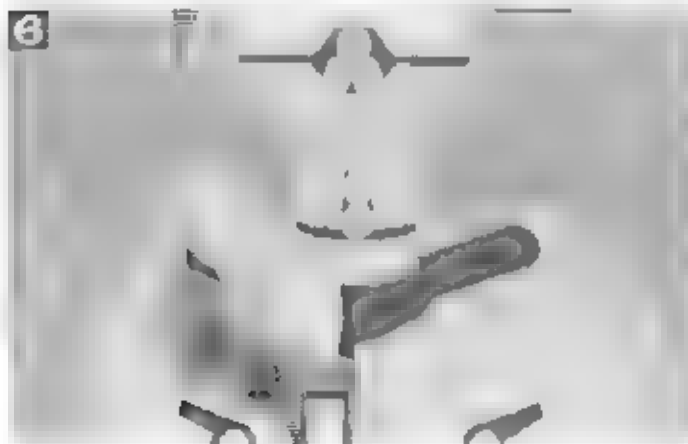
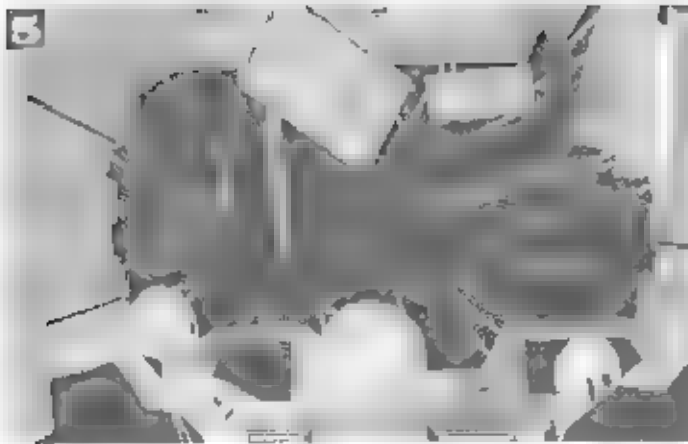
幽霊船の中は全部で9部屋あるんだけど、そのうちの何部屋かにはロボットの体がバラバラに散らばっている。だから手や足を拾って、ロボットの本体（写真4）にとりつけてやらなければならないんだ。ただし手も足もニセモノがたくさん落ちているので注意しよう。

表1　ルナが反応する単語

ナマエハ
レイノート
ミステリウム
アンコクセイウン
ホンセイ ➡ シャミルの本星がアラ地球だということがわかる
トコ
シャミル
アラ
ジーク
ウツクシイ
バカ、ブス etc
××××(ひわいな言葉)

表2　星雲一覧表

オリオン(暗黒星雲)
プレアデス(幽霊船)
スコーピオン(幽霊船)
（重要）
アンドロメダ(シャミルの宇宙船)、アルタイル(通信衛星)、ヘルクレス、ペガサス、ペルセウス、エリダヌス、ヒアデス、カシオペア、ジェミニ、ケンタウルス、ベガ、ケフェウス、シリウス

廊下のいちばん奥にあるドアは、レーザーガンで破壊しなければならない。ただし、1回撃っただけでは開きませんよ。するとキミはボロボロの操縦席の前にでることができるはずだ（写真5）。ここでは、ロボットの心臓となるエネルギーカートリッジを見つけることができるんだ。さて、すべての部品を見つけたら、ロボットのいる部屋に行き、まず胸のあたりを調べてほしい。すると、ロボットがカラッポになる（写真6）ので、まずカートリッジをいれてくれ。そして、

ほかの部品もすべてとりつけ終わったら、ロボットを生きかえらせてあげよう。ポンと頭を軽くたたいてあげればOKだ。これで、これから先は、このロボット、ボブ君はキミのあとを忠実についてくる部下となってくれるのだ。さて、そこでひとまずクラプトンII号へもどって、彼にいろいろ話を聞いてみるのもいいだろう。ボブが反応してくれる単語は表③のとおり。

プレアデスの幽霊船

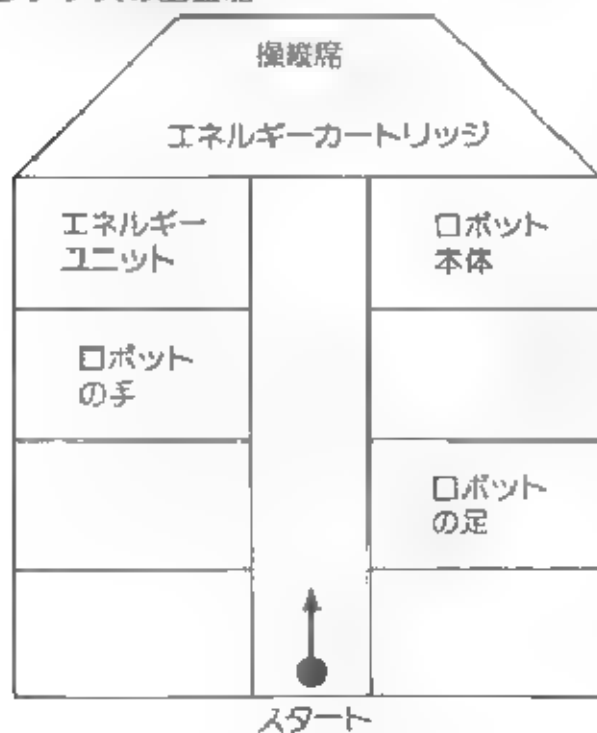
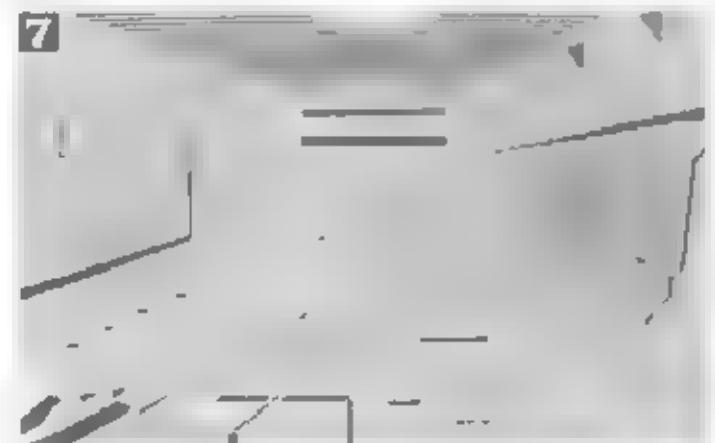
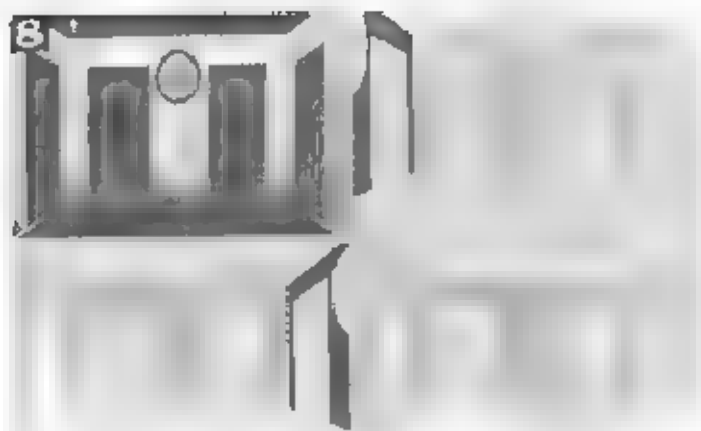
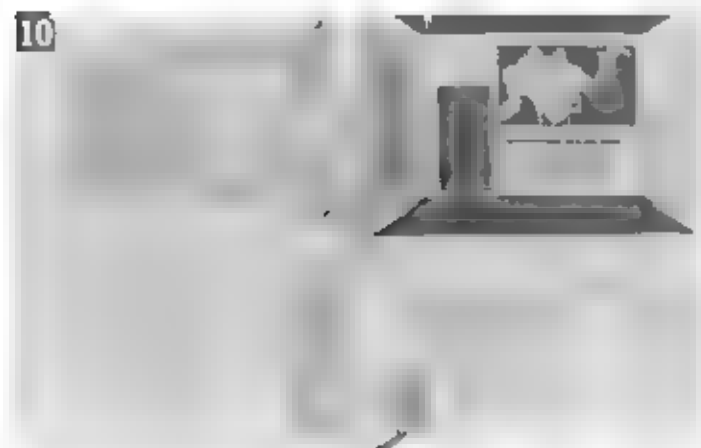



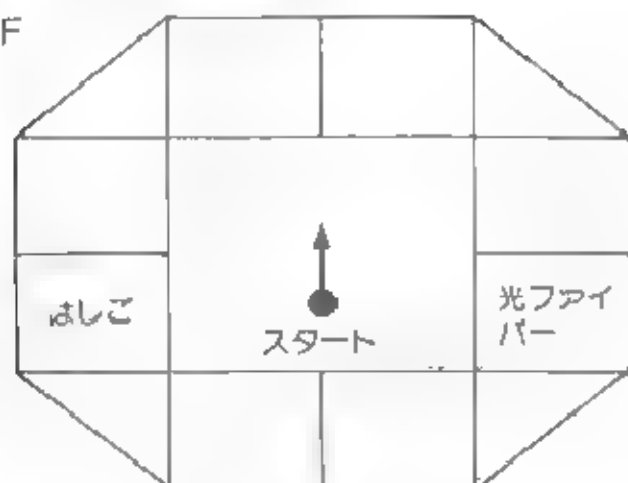
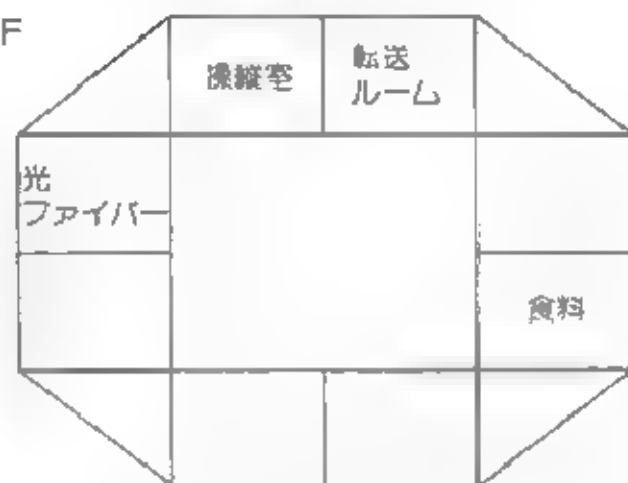
表3　ボブが反応する単語

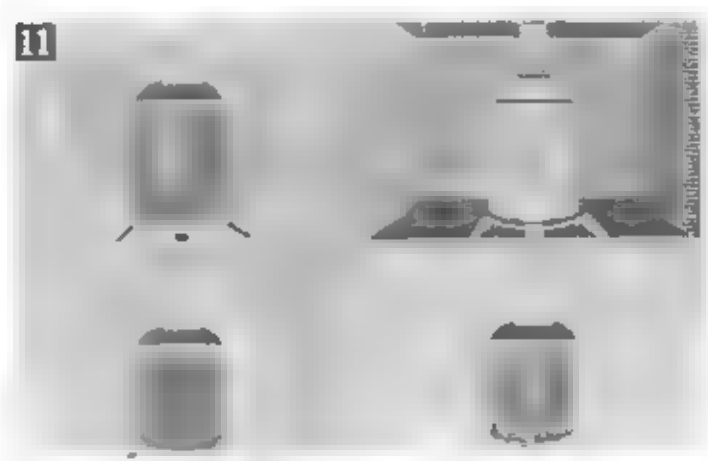
ヤマキハ
ボク
チキュウ
シャミル
レイソ ト
ツキ
スタ ア サ ー
ミルハック
メフィウスカイマンタ
ハマチ
ノノ
バカ、アホ、マヌケ

なお、シャミル戦闘機と戦いに敗れた人は、幽霊船内の写真7の部屋へ行ってみよう。壁にあるボックスの中から、クラプトンII号の修理に必要なエネルギーユニットを発見できるよ。

◉迫りくるエイリアンの魔手(スコーピオン星雲)

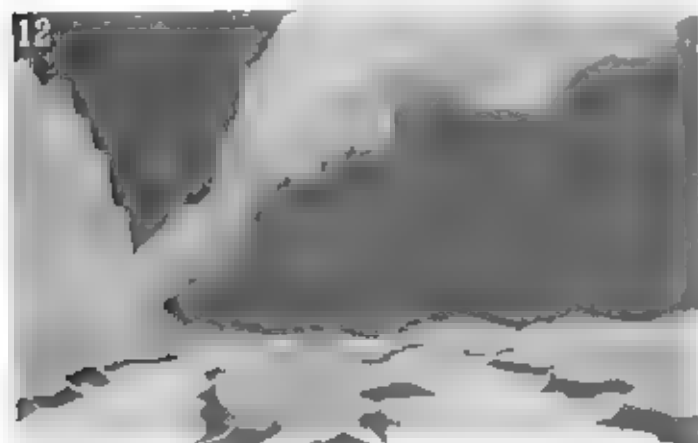
このスコーピオン星雲でも、やはり幽霊船が登場する。こんどは中から、食料を取り出してこなくちゃならない。(ただし、FM 7用ディスク版は最初から食料を持っているので、ここへ来る必要がないのダ)そこで、ドッキングに成功したら、スパナとレーザーガンを持って幽霊船に乗りうつろう。もちろん、有能な助手ボブくんも連れていくように。

この船の中では移動がとてもめんどうくさい。自分の前後左右のようすが4つ一度に画面に映し出されていて、カーソルキーで向きたい方向を選ばなくちゃならないのだ(写真8)。おまけ

にこの船の中にはエイリアンが住んでいて、キミをエジキにしようと目を光らせている。画面の中のドアにキラリと光る目が見えたら、45秒以内につぎの部屋へ移動しないとタイヘンなことに……。

だけど、いつまでも逃げまわってばかりいたんじゃお話にならない。こっちからも反撃するのだ。方法は、写真9の転送ルームにエイリアンを追いこみ、となりの操縦室のボタンを押すことによって退治するんだ(写真10)。エイリアンはかならずキミがひとつ前にいた部屋に来るということを頭に入れておけば、だいじょうぶサ。オット、そうだ、エイリアンを殺さずにク

スコーピオンの幽霊船

ラプトンII号へもどろうとすると、逆にエイリアンから襲撃を受けるから気をつけようネ。

問題の食料は、1Fの右下の部屋(マップを参照)にある(写真11)。扉を武器でぶちこわしてでも中にある食料をいただくのだ。そして、ジャミル戦闘機にやられたときに必要な光ファイバーの位置も、マップを見ればわかるだろう。ただし、ポプがいないとそれを見つけることはとても困難なので、かならず連れていくようにすることだ。

◉突入／　暗黒星雲

ルナとボブという２人の相棒を得て、食料も手に入れることができたならば、いよいよ暗黒星雲へ突入だ／　すでにキミは、ジャミルが暗黒星雲内の惑星ジークにいるということや、ジークの正確な空間座標をルナたちから聞いているはず。さあ、オリオン星雲へワープして、惑星ジークに着陸せよ／

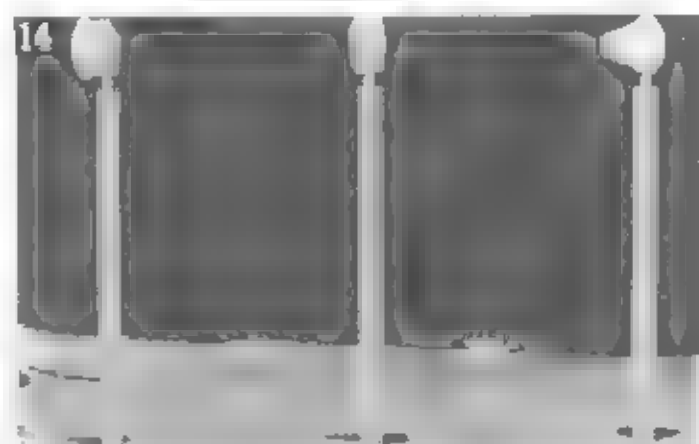
12

さて、この星(写真12)ではついにジャミルとの最後の戦闘がおこなわれることになる。だから、万全の体勢で進んでいかなくちゃいけない。宇宙服、レイソード、レーザーガン、食料を持って機外へ出よう。ボブくんを連れていくことを絶対に忘れないように。

ジーク星に上陸して一歩前へ進むと、分かれ道にでる。ここで左へ進むと、ボブが砂地獄に落ちてしまうのだ。だいじな相棒を見捨てるわけにはいかない。レイソードをうまく利用してボブを助けてやってごらん。みごと成功すれば、無事にゲームをつづけることができるんだ。

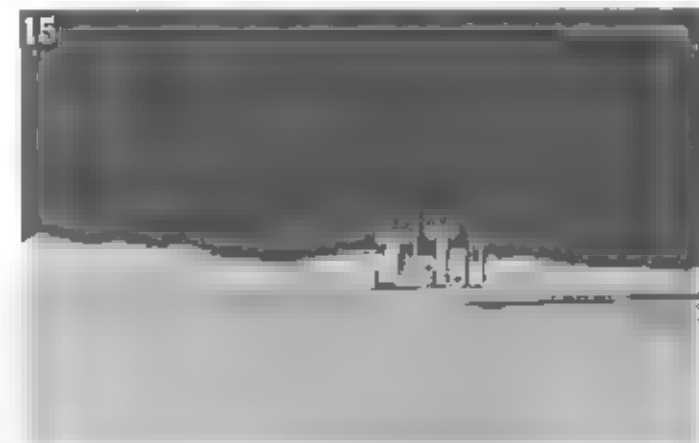
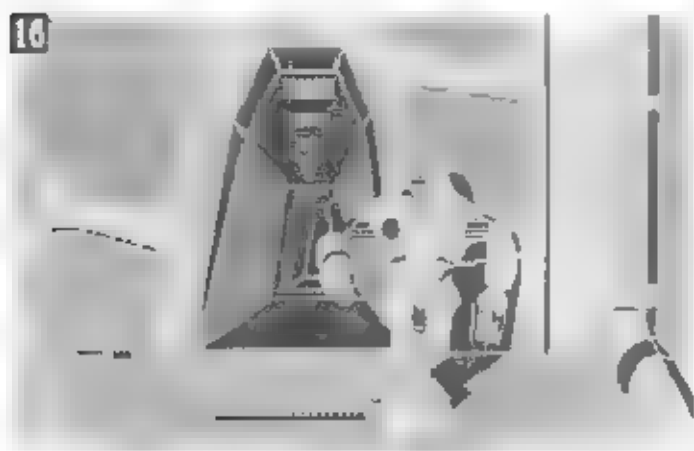
13

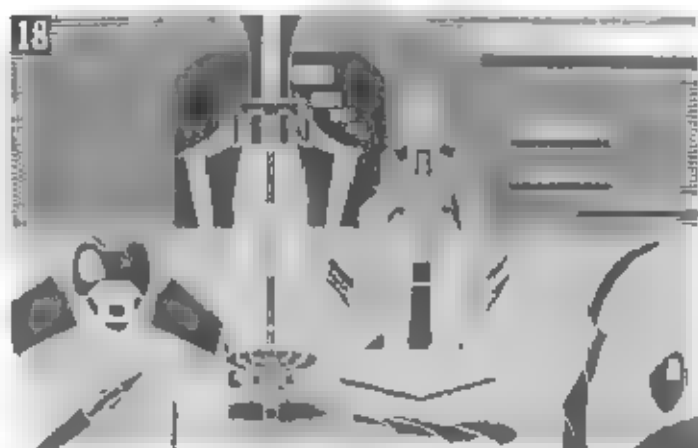
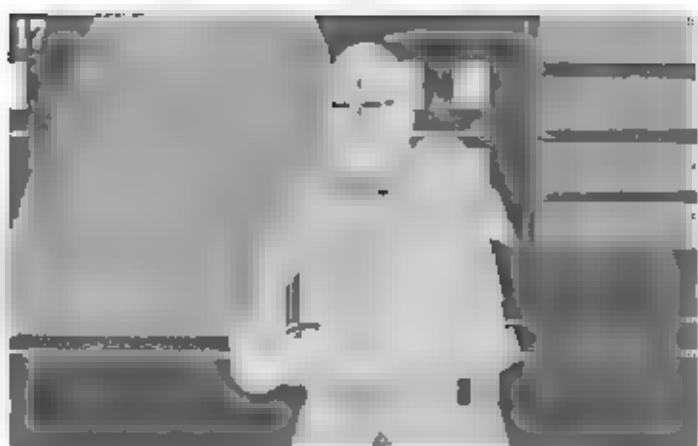
分かれ道を右へ行くと、怪鳥にゆく手をはばまれてしまう(写真13)。ヤツは腹をへらしていて、いまにもキミに襲いかかろうとしているようすだ。こいつにはヘタにさからわず、エサとなる物をすなおに投げだしてやったほうがいい。そこで、ヤツがそれに気をとられている間に、スタコラサッサと逃げればいいんだ。

◉決戦——惑星ジークにて

14

ここ惑星ジークには、外敵の侵入をふせぐために何種ものワナが仕掛けられている。その第１弾がレーザーバリヤー(写真14)。柵と柵との間に何本ものレーザー光線が張りめぐらされているんだ(ボブが発見してくれるヨ)。この場面はどう考えても、正面から行っちゃダメ。地面に大きな穴をあけて、レーザーバリヤーの下をくぐるしかないんだ。

つづいて第２弾が地雷地帯。広い砂漠のなかに５つの地雷が埋められているのだ(写真15)。

15

だけど、こんなところもボブがいればカンタン、カンタン。ボブのスキャンにあわせて、レーザーガンで破壊していけばいいのだ。

そして第3弾が、敵基地の入口付近にいる監視ロボット(写真16)。こいつはなんのまえぶれもなく、いきなり攻撃してくるから要注意。この場面は、なんとリアルタイムでキー入力を受けつけていて、一定時間内にある入力をしないとロボットにやられてしまうのだ。もっとも、ロボットを倒すためにすることなんて、カンのいいキミにはすぐにわかるだろうけどネ。

やっとの思いで敵基地に侵入すると、エレベ

ーター入口で、敵の歩兵に見つかってしまう(写真17)。ここまできたら、戦うしかない。でも正々堂々と戦わないほうがいいみたい。敵がいちばんほしがっているレイソードをポイッと捨て、敵がそっちに気をとられている間に△△しちゃうんだ——アー、なんてセコイ戦法なんだ！敵を倒したら、ジャミルの兵士服をもらっておこう。キミはいま、敵の基地のまっただなかにいるわけだから、外見ぐらいジャミル兵士に化けておいたほうがいいからだ。そうすれば、エレベーターから降りた後にジャミル兵と出会っても、知らん顔でOK。

とうとう基地のいちばん奥にあるジャミルの首領の部屋にやってきた(写真18)。部屋の中央にあるのが、ルナたちの言っていた〝ミステリウム〟だ。レイソードとミステリウムが反応しあうと、どういうことがおこるか——それを期待して、ひたすらレイソードを使ってみるしかない。すると、やがてジーク星に異変がおこり、スターアーサーは……。物語は、またまた第3弾『テラ4001』へとつづいていくんだ。

新竹取物語

［クロスメディア］

FM7／new7　5D
FM77　3.5D　■9,800円
PC8801／mKII　5D

ビクター音楽産業がパソコン界へのりだしてきた注目すべき第1作。ストーリーは昔話「竹取物語」のパロディ版。かぐや姫を見つけだすことがキミの使命だ。ゲームは森へ入るのと洞窟へ入るのとで、まったく違った展開となり、さらにそれぞれ多くの枝分かれがある。スコア制になっており、満点をとるのは至難のワザだ。

むかしむかしのそのむかし、あるところにひとりのおじいさんがいました――これは昔から伝わるおとぎ話の「竹取物語」。

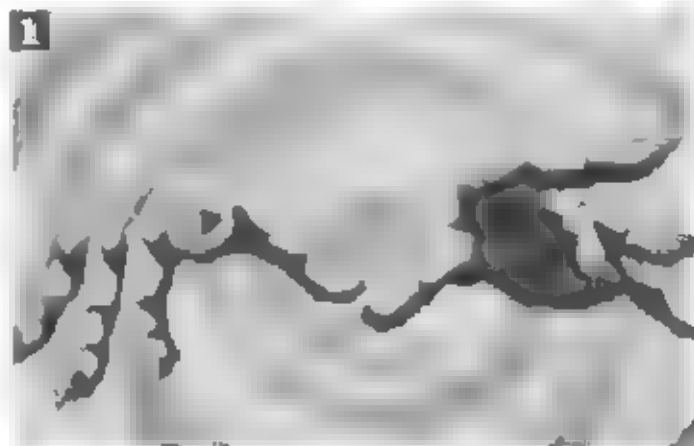
しかし、月へ人間が行けるようになった今日、あるところにひとりの若くてたくましい青年がいました――これが現代風ストーリーの「新竹取物語」。

このゲームは、かぐや姫をもとめて主人公が現代とも過去とも区別のつかない世界を放浪する物語なのだ。

★女性の方はオトコになってもらいましょう！

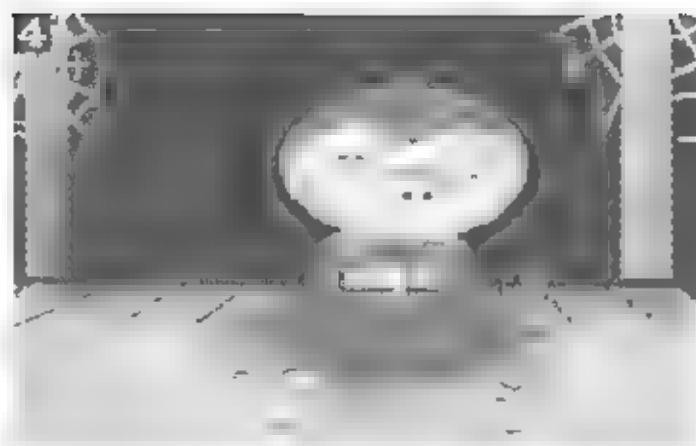
このゲームは、なぜか男性専用のアドベンチャーゲーム（理由はあとでわかるヨ）。もしもゲームスタートのとき、性別の選択で「オンナ」なんて入力しちゃうと、大きな手がでてきて催眠術をかけられ、男にされてしまうんだ（写真1）。おまけにコンピュータからキミへプレゼントされるのは、なにやらいわくありげなロウソクとムチ。ここでヘンな想像をしちゃダメだヨ。ロウソクにはロウソクの、ムチにはムチのちゃんとした使いかたがあるんだから。

さて、準備を整えてゲームの世界に入ってみると、スタートは写真2のような分かれ道の場面。東へ行くと森の中、西へ行くと洞窟の中へ入ることができる。このゲームはオモシロイ趣向がこらされていて、森の中経由と洞窟の中経由という2とおりの道順で、それぞれゲームを終わらせることができるんだ。以下、その両方の方法を紹介してみたので、一方を解き終えた人はもう一方にチャレンジしてほしい。

1

★経路その1：森の中を通っていく方法

森の中へ入っていくのなら、写真2の場面で大切なことを忘れちゃいけない。たしかに東西という移動方向もあるが、それ以外の方向へも移動することができるはずだろ。そこで×××を手に入れて、湖のほとりで釣りをしているおじ

いさん(写真3)にそれをプレゼントしてほしいのだ。おじいさんは喜んで2つの物をキミにくれるゾ。

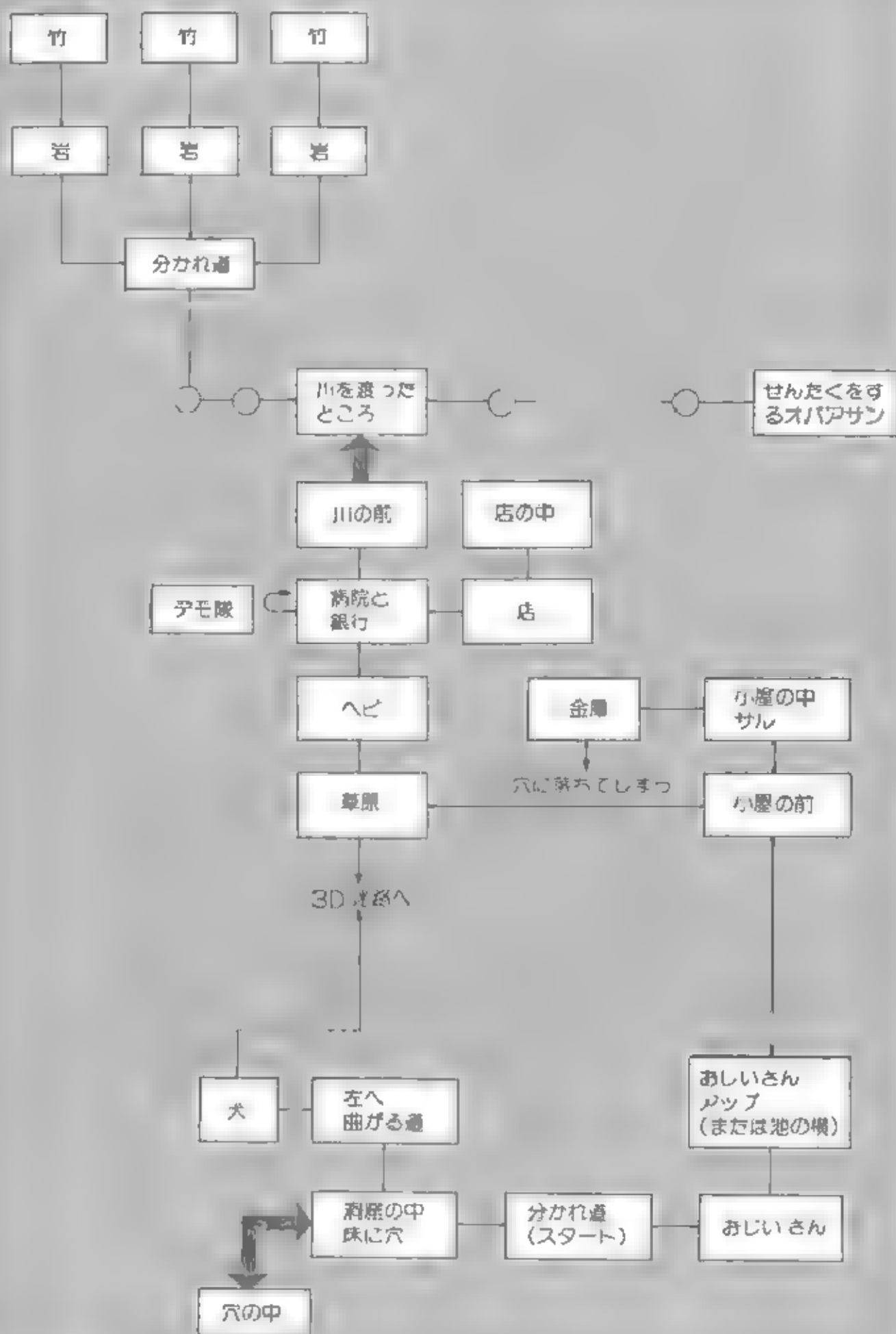
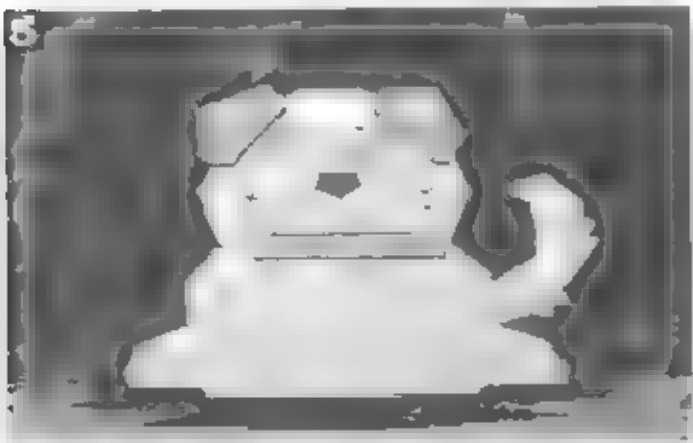
つぎに、森の北にある山小屋には、もちろん入ってみよう。小屋の中はまっ暗で、はじめのうちはなにも見えないけど、しつこく西、東、西、東と移動しているうちに目が慣れてくるんだ。(ただし、一歩でも小屋の外へ出たら、またはじめからやりなおしだヨ)すると小屋の東側の部屋に、クリクリした目のおサルさんがいる(写真4)ことがわかる。じつをいうと、このおサルさんは昔サーカスで調教されていたそうだ。だから、サーカスでやられていたように××で

△△されると、思いもかけぬ行動にはしっちゃうことも……。

さて、おサルさんからカギをもらったら、小屋の西側にある金庫の扉を開けてみよう。中にはどこかで聞いたような、つまらないギャグの書いてある日記があるから、手に取って読んでごらん。この日記はあとでとても重要な役目をはたしてくれるんだ。ちなみに、金庫の手前にある大きな穴には、ぜったいに落ちないように。一度落ちると足をくじいてしまい(治療するためには病院へ行かなければならない)、二度落ちると骨折してゲームオーバーになっちゃうからね。

★経路その2：洞窟の中を通っていく方法

森の中の山小屋と同様、洞窟の中もまっ暗だから、目が慣れるまでウロウロしなくちゃいけない。しかし、ここで気をつけなければならないのは、洞窟の入口の地面には大きな穴があるということ。でも、右はしを歩くようにしていれば安全だ。もっとも、あとでこの穴の中に一度は入ることになるんだけどね。

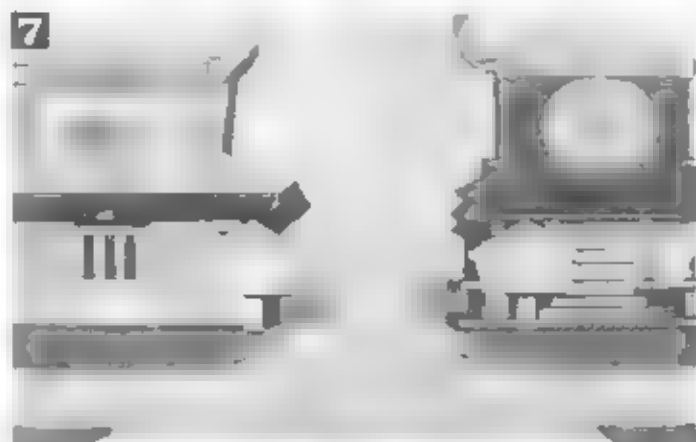
さて、洞窟の中に一歩でも踏みこむと、天井から岩がくずれ落ちてきて、入口がふさがれてしまうんだ。しかし、目が暗さに慣れてきたら、この入口をふさいでいる岩をよ～く見てみよう。そこには、あとでとても役に立つ情報が記されているんだ。それをしっかりとメモし、洞窟の

新竹取物語 全マップ
竹
竹
竹
岩
岩
岩
分かれ道
川を渡ったところ
せんたくをするオバアサン
川の前
店の中
デモ隊
病院と銀行
店
ヘビ
金庫
小屋の中 サル
穴に落ちてしまう
草原
小屋の前
3D迷路へ
犬
左へ曲がる道
おしいさん アップ (または池の横)
納屋の中 床に穴
分かれ道 (スタート)
おじいさん
穴の中

奥へと進んでいくと、大きな犬がキミのゆく手をはばんでくる（写真5）。この犬はとてもおな

かがすいているらしい。……といえば、対処の方法はわかるよね。そう、穴の中に落ちていたアレを使えばいいのだ。そして、犬からプレゼントをもらったら、こんどは犬と遊んでみるといい。ほら、よく自分の飼い犬にやるだろ、「××」って。そうすると、キミは宝箱の前へとワープできる。そこで、中の物をいただいたら、サッサと外へ出よう。おまじないの言葉は「アナ[illegible]ル」だ。もしも「××」って言いそこねると、キミは犬に3次元迷路に連れこまれちゃうけど、この3次元迷路はカンタン。マッピングしてもそれほどの大きさじゃないし、なによりもキミにはアソコで手に入れたトラの巻があるだろ？

★草原から町へ
――冒険また冒険！

経路その1で森をぬけるか、経路その2で3次元迷路をぬけるかすると、写真6の草原に出ることができる。どちらの経路を通っても、結

局、同じ場面で合流することになり、持ち物もナイフ、サケ、日記またはパンティーとほとんど同じなんだ。

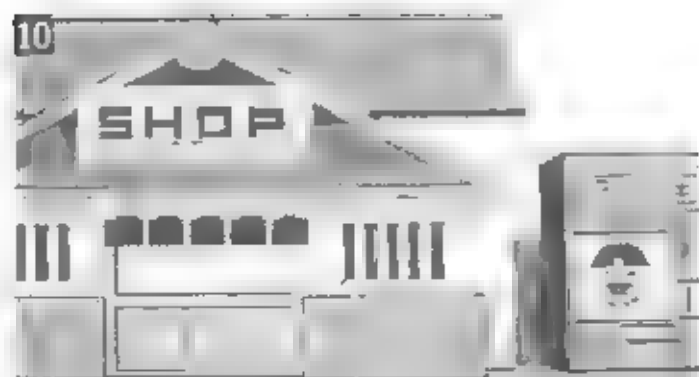
そこで、草原を北へ進んでいくと、恐暴なヘビがキミの目の前にあらわれる。なんとこの場面はアクションゲームになっていて、持っているナイフを投げてヘビを退治しなければならないのだ！　だけど、ナイフは1本しかないから失敗は許されないし、もしも失敗するとヘビに×××××をかまれて病院のお世話になってしまう。ここはちょっと古いけど、昔はやった

インベーダーゲームの腕の見せどころだ。

つぎに、草原の北にある町へ出ると、病院と銀行の建物が見える（写真7）。体のどこかをケガしている人は、かならず病院に行って治療しておこう。キレイな看護婦さんがいるから（写真8）、ケガした部分を見せてあげればいい。ただし、治療が終わったあとに、コワイ会計係のお兄さんたちがでてきて治療代を請求されるので、覚悟しておくように。足をケガしている場合は持ち物を2つとられちゃうし、×××××をケ

かしている場合はゲイバーに売られちゃうんだ。(これからのがれるためには、ヤクザの世界から足を洗うつもりで行動しなければならない。わかるかな？）とにかく、ゲームを解き終えるためには、どこもケガせず、ここまで来て、病院のお世話にならないのがベストなんだ。

一方、銀行へはだれでも一度は入らなくちゃいけない。今後のためにここでお金をかせいでおく必要があるからなんだ。キミはツバメとなって（どういう意味かわからない人は、辞書で調べて……みてもわからないだろうな)、未亡人

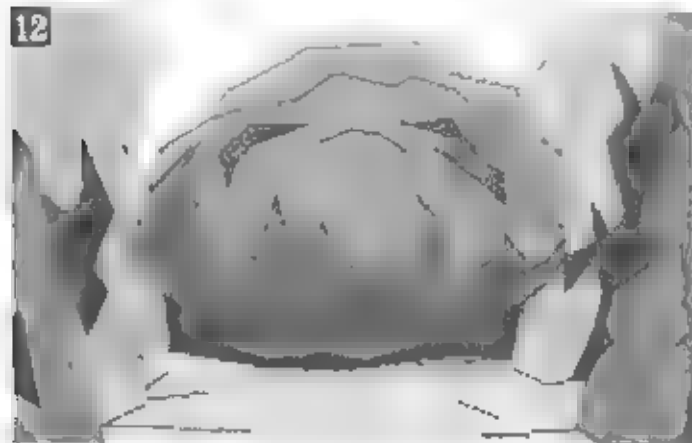
のセイコさんのお相手をすることになる（写真9)。ここではとにかく彼女のご機嫌をとることがキミの仕事なんだから、ひたすらゴマをすろう。「私のこと、どう思う？」──→当然、お世辞を言ってあげるといい。「酔ってみたいな」──→じゃあ、××をプレゼントしてみよう。「なにか質問して？」──→ネコのことや、亡くなったご主人のことを聞いてみるといい。この会話の進行しだいでは、セイコさんがキミにすばらしい贈り物をくれるんだ。「なにかおもしろい物を見せて」──→森の中（または洞窟の中）で手に入れたアレを見せてあげてごらん。そのほか、セイコさんはいろんなものに反応してくれるヨ。

銀行の東側には写真10のような売店があるので、銀行でお金をかせいだら、ここで買い物をしてみよう。３つの品物を売っているけど、いちおうは全部買っておくといい。さらに、店の外にある自動販売機で「ヨイコの本」も買って

おくように。この本はあとで意外な目的で役に立つんだよね。(使わなくてもゲームを終えることはできる)

★美しきかぐや姫との ゴタイメーン！

町をぬけると、目の前に流れのはやい川があらわれる。ここも、またまたアクションゲーム。こんどはあの『ハイパー・オリンピック』の要

領だ(写真11)。カタカタカタと、できるだけはやくひとつのキーをたたいて、スペースキーでジャンプ！　でも、川を跳びこえるタイミングをつかむためには、かなりの訓練が必要だ。もし、跳びこえるのに失敗すると、キミは川に流され、おばあさんに助けられて、むりやり桃太郎にしたてあげられてしまうので、気をつけてくれ。(ただし、おばあさんに愛情をふりそそいであげれば、それからのがれられる)

うまく川をこえると、そこは三叉路。3本の道のうちのどれかひとつに、ほんもののかぐや姫がいるんだ。1回で正しい方向がわかる方法もあるけど、とにかく3回行ったり来たりすれば、かぐや姫とご対面できるはずだから、努力を惜しまないでくれ。なお、同じ道を2回選ぶ

とおもしろい人物と出会えるヨ。

分かれ道の先では、大きな岩がキミのゆく手をふさいでいる(写真12)。ゴツゴツしていて乗りこえられそうもない。でもあきらめちゃいけない。キミの手にはすばらしい道具があるだろ。そのほか、バカバカしい行きかたもあるけど、その方法はちょっと、ここでは載せられないね。ぜひ、自分で見つけてくれ。

かずかずの難関をのりこえて、いよいよかぐや姫とのご対面だ。かぐや姫は昔話のとおり、金色に輝く竹の中にいるんだ。ただし、竹のはなつ光があまりにも強いので、目を予防する物を持っていかないと困っちゃうヨ。

さて、するどい××で竹を割ると、かぐや姫のご登場(写真13)。とてもキレイだけど、まだキミの彼女にすることはできないんだよね。ナゼって？　なぜなら、かぐや姫はキミにあらたな冒険の話をするからなんだ。そう、『新竹取物語』には PART 2 が用意されているのだ！かなり内容のこいアドベンチャーゲームにしあがるそうだから、期待しようネ。

サザンクロス［バンダイ］

PC9801／F PC8801／mKII FM7	T ■4,800円 5D■6,800円
X1	T ■4,800円
X1D	5D■6,800円

1984年に発売されたアドベンチャーゲームのなかで、もっとも難易度のたかい作品。直線的なストーリーではあるが、ひとつの場面をクリアするのに何とおりもの方法が用意されているなど、工夫が多い。目的は、南十字星へ行って、地球を救うために必要なカプセルをもらってくること。サザンクロスでさんざん苦労してください。

西暦1999年、自分の部屋で寝ていたキミのもとに1通の手紙が届いた。『地球人にとって大切なものをおわたしするので、サザンクロスまでおいでください。』と書いてある。その頃、地球の荒廃ぶりは、ひどいものであった。しかし、この冒険に旅立つことはかなり勇気のいることである。なにしろ、遠くはてしないサザンクロス（南十字星）まで行って、フェニックス（不死鳥）からカプセルをもらってこなければならないのだ。

まちうける危険もかえりみず、緑の地球をとりもどすため、キミはひとり冒険へと旅立っていくのだ。

◉はるかなるサザンクロスへ（ADV 1）

ゲームはキミのアパートの一室からスタート（写真1）。この部屋から出る方法がわからなくて、いきなり悩んじゃう人も多いんじゃないかな？　右の部屋に本が落ちていて、その本にアスキーコード表が載っているのは、すぐに見つかると思うけど、問題はその表をどう活用するかということ。じつはそれには2とおりの方法があるんだ。

（1）机の引き出しをどうにかして開けること。
　その中に入っているノートには……。
（2）望遠鏡をのぞいてみること。ただし、そのままのぞいてもダメで、横についているアレを△△△してからのぞくと……。

いずれの場合も、そこで見つけた数字をアスキーコードにあてはめると、ひとつの文になるんだ。その文のいうとおりにやれば、ほうら、UFO

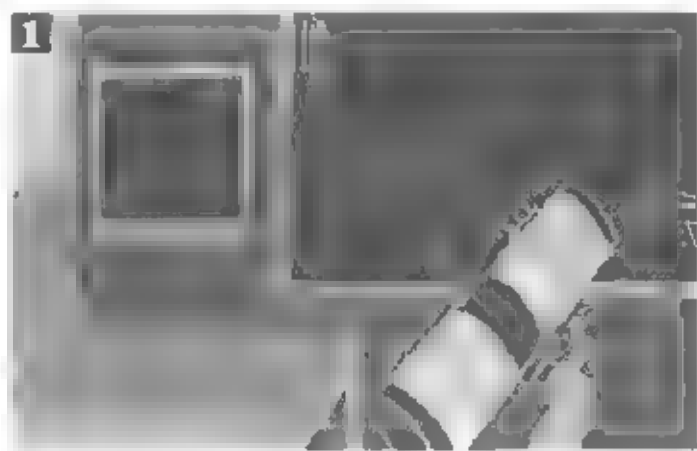
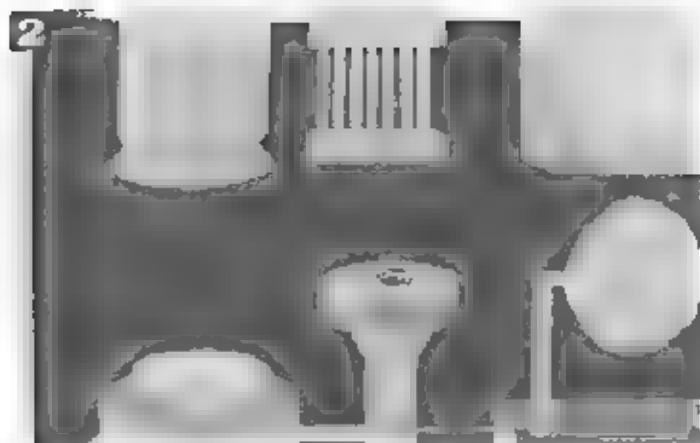



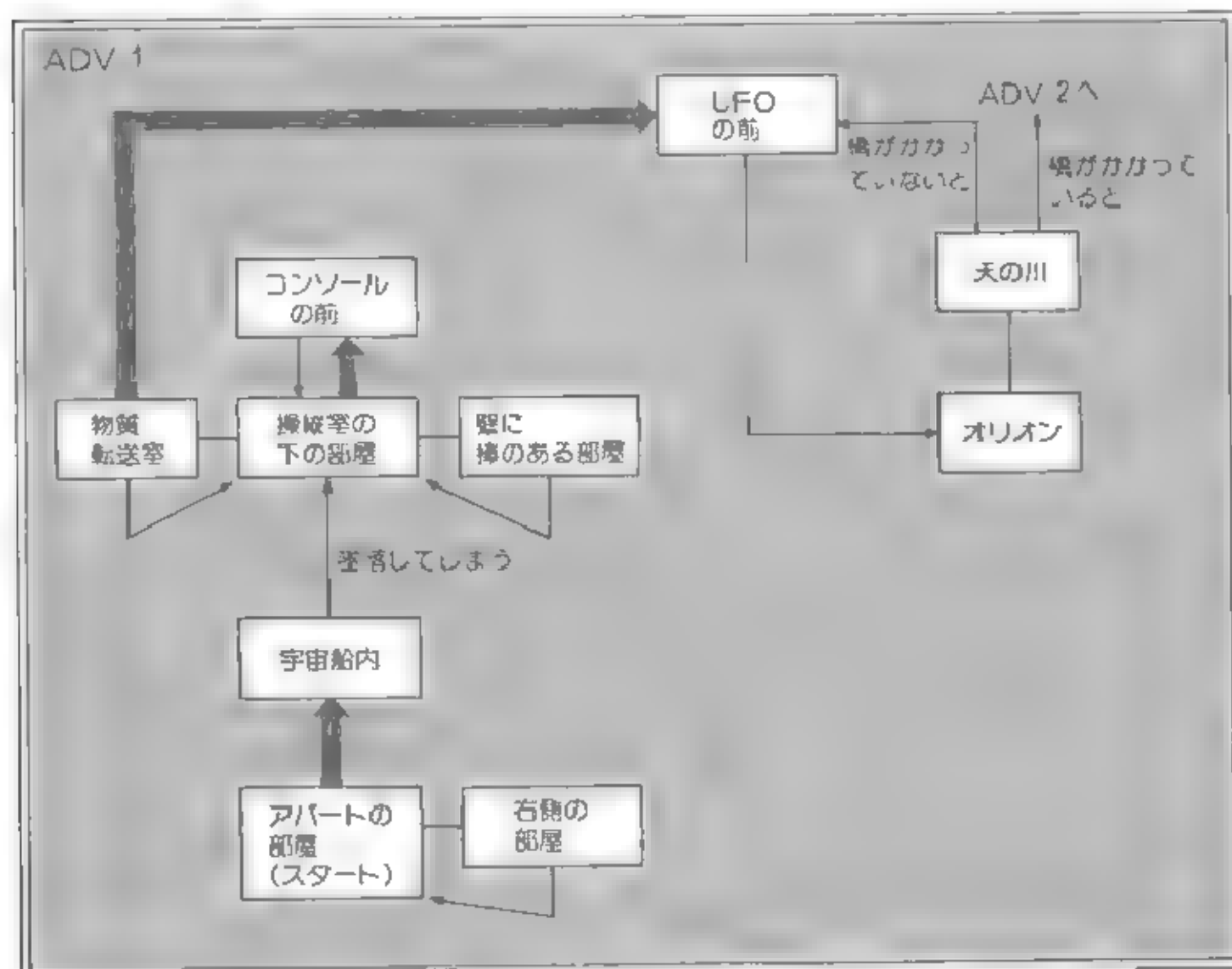
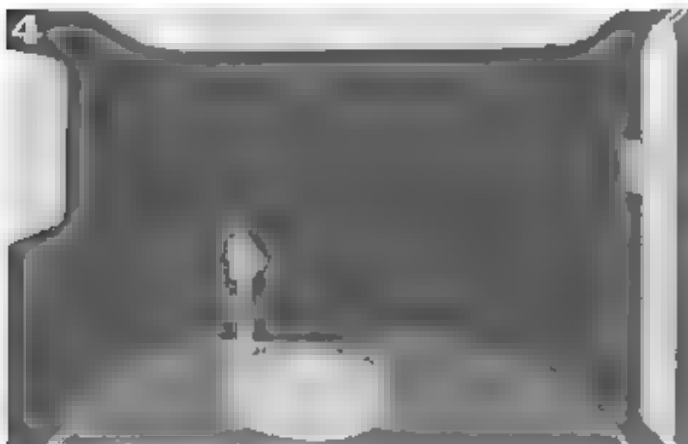
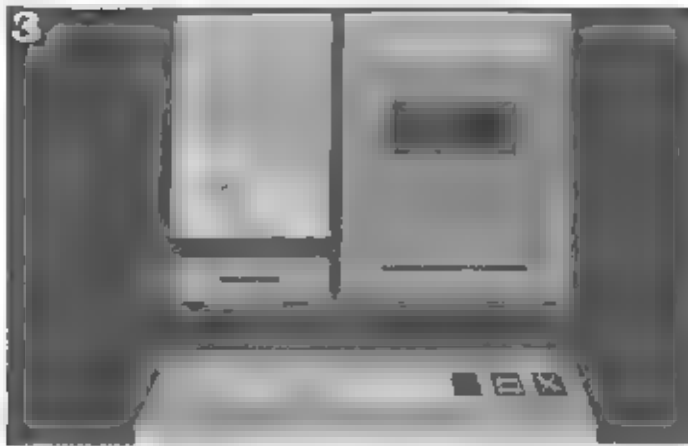
表1　棒の色とでてくる物の関係

青		レタス人形
赤		コーヒー
ピンク	:	バッジ
緑		ボール
水色		鍵
黄色		時計
白		カード

かキミを迎えにきたゾ！

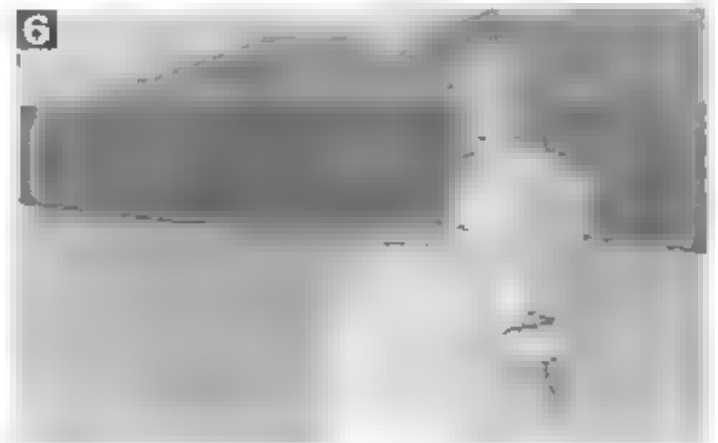
キミを乗せたUFOは、定員オーバーのせいか、途中でエンジンに故障をおこして墜落してしまう。さて、こんどはこのUFOの中から脱出しなくちゃいけない。まず右の部屋へ行ってみると、そこには見たこともない装置がある(写真2)。これはじつに不思議な装置で、壁にある7色の棒のどれかを取って中に入れてやると、いろんな物を作りだしてくれるんだ(表①のとおり)。しかし、どんどんもらっちゃうのはいいけど、あんまり使いすぎると爆発の危険があるから注意。

つづいてまん中の部屋にあるコンソールに行ってみよう。だけど写真3の場面に出るのはちょっぴりむずかしいかな？　ここでは、ふつうの「GO(イク)」というコマンドではなく、もっと具体的なコマンドが必要だ。そして、コンソールの横にある機械にアレを入れると、貴重な情報が得られるヨ。

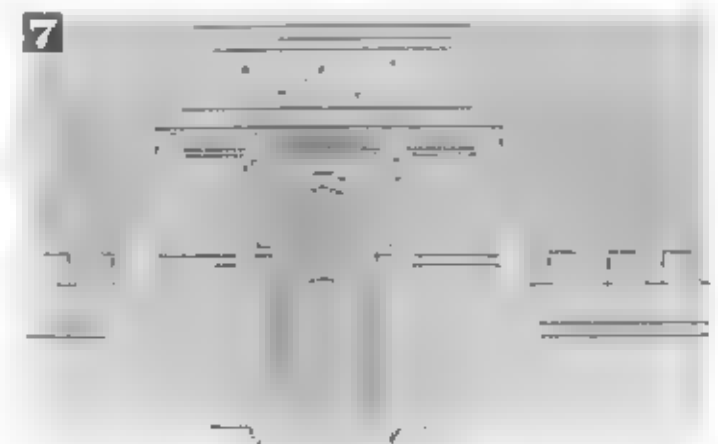
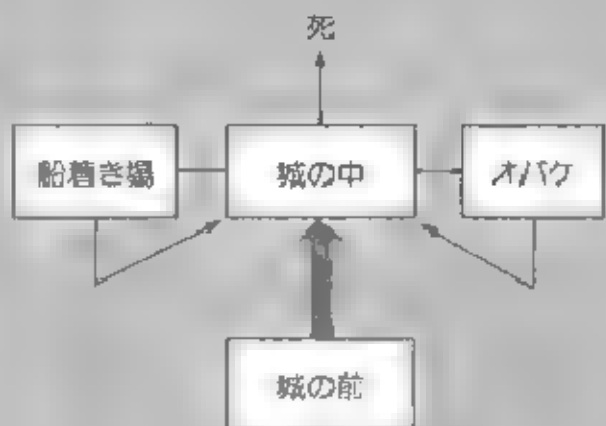
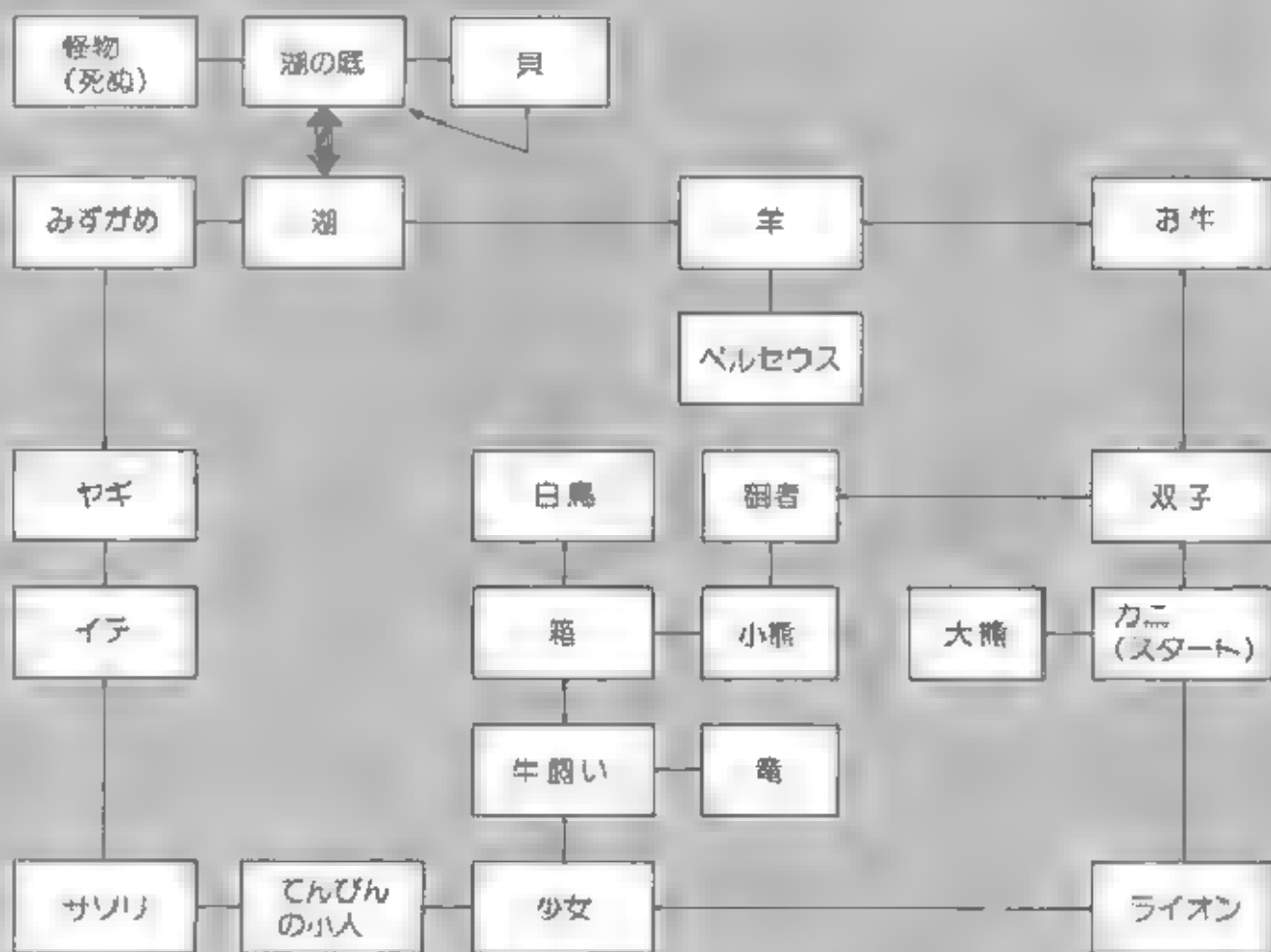
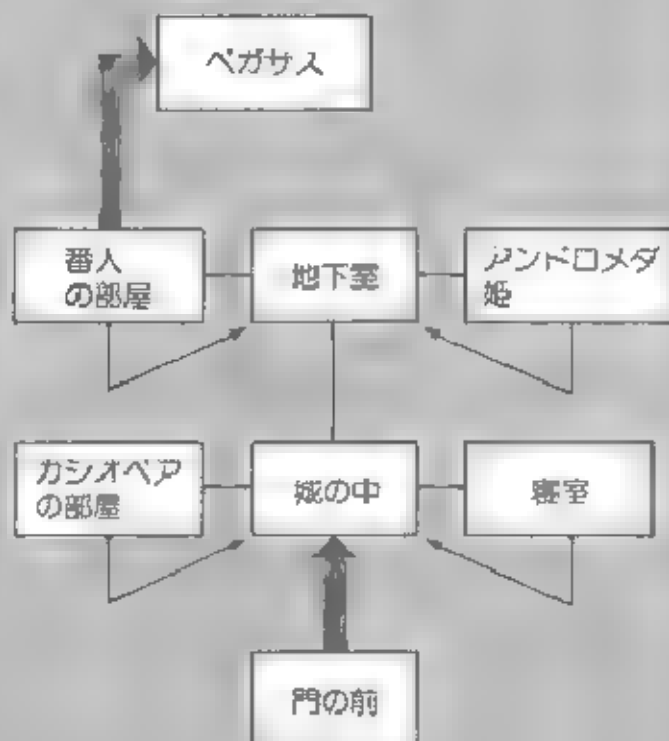
ADV 1
UFOの前
ADV 2へ
鍵がかかっていないと
鍵がかかっていると
天の川
オリオン
コンソールの前
物質転送室
操縦室の下の部屋
壁に棒のある部屋
墜落してしまう
宇宙船内
アパートの部屋(スタート)
右側の部屋

そして最後が右側の部屋だ(写真4)。この部屋の中央に置いてあるのが、かの有名な物質転送装置。壁のボタンをおし、これに乗ったら、パネルに△△△すると、アラ不思議！　キミはみごと、UFOの外へ出られるんだ。

このADV 1から脱出するためには、UFOがひっかかってしまった天の川を、渡らなくてはいけない。ところが川には橋がかかっていないから、近くにいる巨人オリオンの協力が必要なんだ(写真5)。ところでキミは、ライオンの口の中にささった骨をとってあげたネズミが、ライオンと仲良しになる童話を知っているかな？　ここでも似たようなことをしてあげればOKさ。まずはオリオンの体をよく見てみよう。

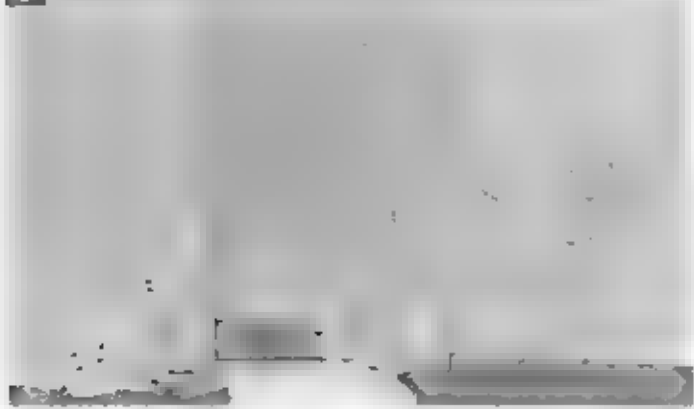
●ファンタジックな星座の世界(ADV 2)

ここADV 2では、かなり広い世界のなかをウロウロ歩きまわって、いろいろなことをやらなくちゃいけない。最終的には南の端にいる少女(写真6)がなくして困っている物を、見つけだしてあげればいいんだ。それにはなんと3とおりもの方法があるから、ここで一挙にそれを紹介しよう。

(1)カシオペア城経由

まずペルセウスのところへ行き、UFO内で得た×××をあげて、かわりに武器をもらう。それを使ってライオンを追いはらい、湖の近くの森の下にある×××を取って、1本の木で演奏——これでカシオペア城(写真7)へ行ける。城の中では、開かない扉を魔法の呪文で開け、アンドロメダ姫を救出。番兵の部屋の壁を△△△して、魔法の馬ペガサスの背中に乗れば無事にペルセウスのところへ帰れる。姫を助けたお礼に

ADV 2
ケフェウス城
死
船着き場
城の中
オバケ
城の前
カシオペア城
ペガサス
番人の部屋
地下室
アンドロメダ姫
カシオペアの部屋
城の中
寝室
門の前
怪物（死ぬ）
湖の底
貝
みずがめ
湖
羊
お牛
ペルセウス
ヤギ
白鳥
御者
双子
イテ
鷲
小熊
大熊
カニ（スタート）
牛飼い
竜
サソリ
てんびんの小人
少女
ライオン

と、彼がくれた××をある場所で使うと、少女がなくして困っている物が手に入るんだ。

(2)ケフェウス城経由

ペルセウスに×××をあげるところまでは同じだけれど、お礼に魔法の道具をもらう。洞窟の前にいるドラゴンをそれで退治して、一路ケフェウス城へいく(写真8)。この城では、眠っている番兵から××をもらっちゃうだけでいい。湖の底の貝をそれでこじあければ、中から例のものが手に入るのだ。

(3)平地経由

どちらの城にも寄らないこの方法がいちばんむずかしい。まず、御者にオリオンの場面で手に入れた物をプレゼントして、お礼をもらう。さらに、イチがだすナゾナゾに答えて食べ物を入手。この2つがあれば、道に迷っている小熊を親のもとへ返してやれる。つづいての難関は、みずがめの場面(写真9)。すでにひび割れているみずがめは、空気の振動に弱いから、△△△すれば大きな穴があき、中に××を見つけることができる。ここまでの条件が完全にみたされれば、キミは湖で水をくめるはず。水をうまく利用してカニを故郷へ帰してやると、例のものが手に入る。

◉到着! サザンクロス (ADV 3)

ヤッタ! とうとうサザンクロスにたどりついたゾ!? サザンクロスっていうのは、じつは宇宙センターなんだってサ(写真10)。とにかく建物の中に入らなくちゃしょうがないけど、まずは左側のドームへ入ってごらん。中はサザンクロスのメインコントロールルームになって

いて(写真11)、目の前の計器をいじることによって、建物の中のあるものをコントロールできるんだ。エッ、どうやって計器を作動させていいのかわからない? 記憶力が悪いなあ。ここの計器もADV 1の円盤の計器も同じ型の製品なんだぜ。

さて、それなりの服装をしたら、宇宙船に乗りこんで飛び立たせてみよう(写真12)。サザン

ADV 3

R

行き止まり
この先は危険です
フェニックス
星のドア
会議場の中
月のドア
R
L
L
R
太陽のドア
宇宙第13セクター環境会議場
ある場所であることをすると来られる

三途の川
ほら穴
虹の橋
雲にぽっかり穴
血の池地獄
雲の海
長いすべり台
スペースコロニー入口
長い階段
行き止まり
行き止まり
UFOの下
行き止まり
宇宙船の中
目がさめる
[illegible]の入口
宇宙船の出口
休けい室
左に部屋前にハシゴ
グランドクロス内
コントロールセンター内部
ドーム入口
グランドクロスの前(スタート)

12

クロス内の電源がONになっていれば簡単にできるはずだ。宇宙ではかずかずのアクシデントがおこるかもしれないが、レバーとボタンを、適当に操作してあげればだいじょうぶ。しかし、しばらくフライトをつづけると、宇宙船が燃料切れになって墜落してしまう。すごい加速度のなか、キミは気を失ってしまい……。

アレ？　ここはどこだ(写真13)？　そばに

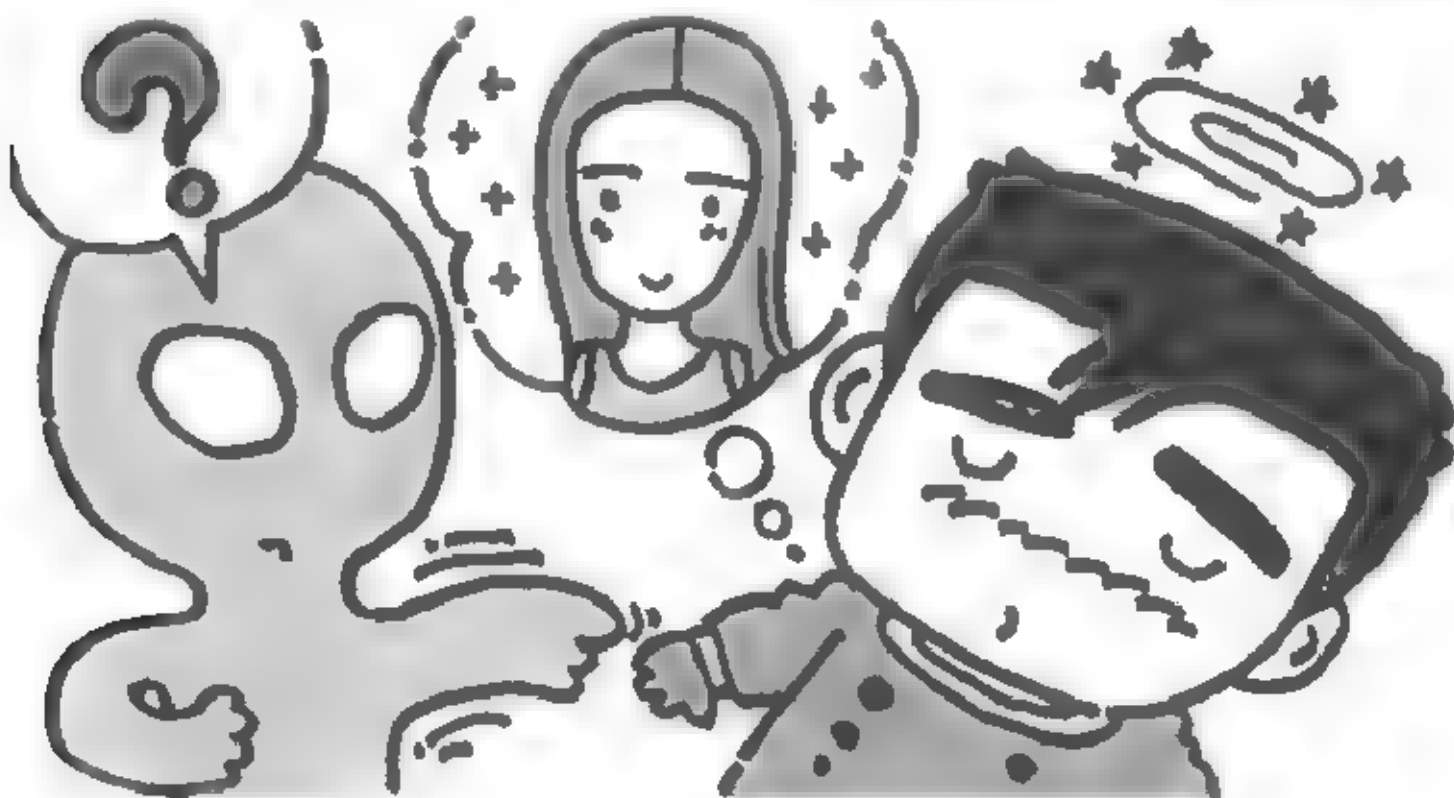
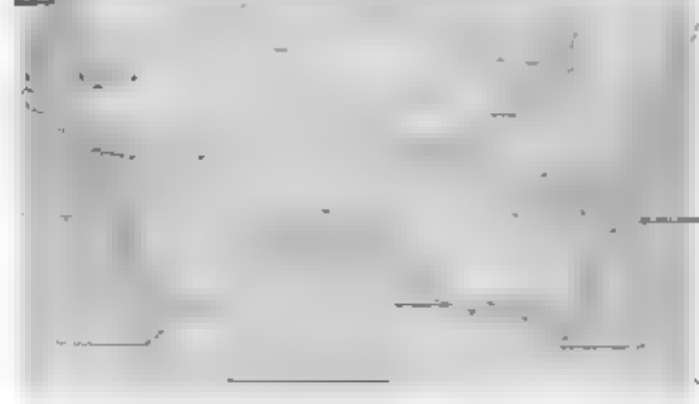
13

14

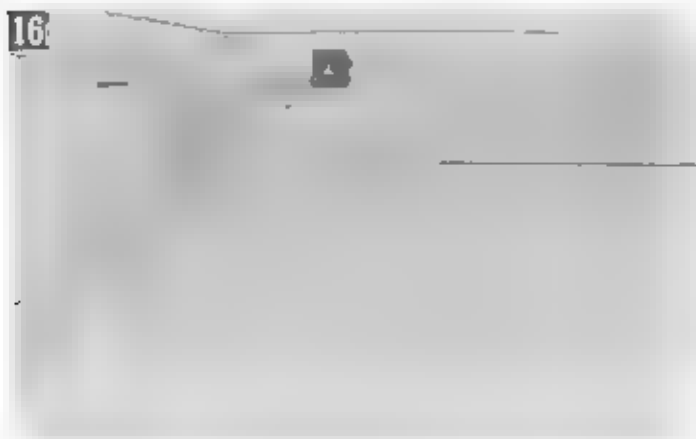
いる宇宙人に話を聞いてみると—ナンダッテ？ いままでのは全部、夢だって？ ほんとに人の悪いゲームだなあ。なんだって夢の中でまで、アドベンチャーしなくちゃいけないんだろ。だけど、目をさましたキミの手にしっかりと握られていた物は、まさしくあの少女がくれた……。

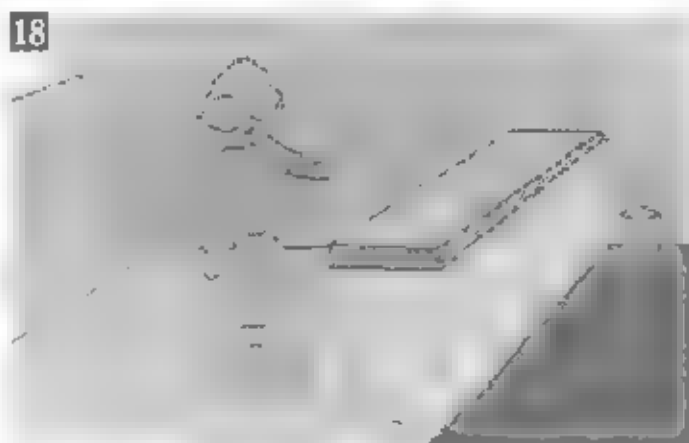
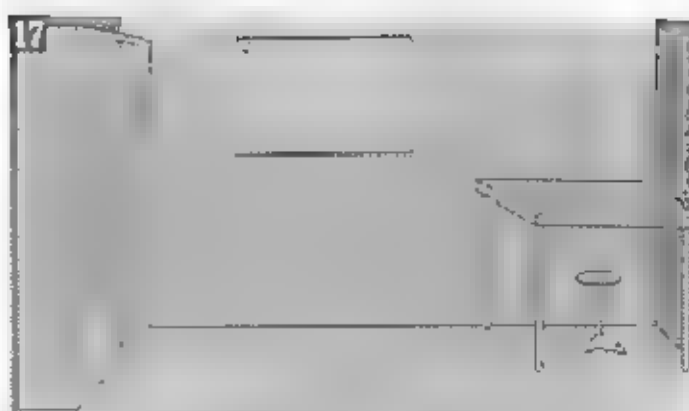
さあ、こんどこそ、ほんとうのサザンクロスだ。この都市には三途の川や虹の橋など、なにかありそうな場所がいくつもあるけれど、結局は写真14の宇宙第13セクター環境会議場へ行くことがキミの目的。ただし、それには、なみたいていの方法じゃダメで、思いきって高い所から飛び降りるぐらいの勇気が必要だヨ(宇宙人をうまく利用する方法もある)。

会議場の中には、太陽、月、星の3つのドアがあるけど、太陽のドアだけ電磁ロックされていて、開けることができない。このドアを開けるためには、少女がくれたアレが必要だ。(ここで、べつのドアに入って壁をたたくと、おもしろいものが見られる)ドアをぬけると、そこは会議場。部屋の中央にいるフェニックスのもとへ行ってみよう(写真15)。彼とは、かるくあいさ

15

つぎもためしてみるといい。相棒のカプセルを彼が持っていることは間違いなかった。カプセルをもらったら、ノムーンクスの上で待ち脱出！ これでADV 3はクリアだ！

◉盗まれたカプセルを取り返せ！ (ADV 4)

暗い通路のなかを歩いていたキミは、ふいに背後からなぐりつけられ気を失ってしまう。気がついたときには——タイヘン！ カプセルがない！ いったいどこのどいつがカプセルを奪っていったんだろう？ このADV 4の目的は、盗まれたカプセルを取り返して、スペースポートから飛び立つことなんだ。

いつまで倒れていてもしかたがないから(写真16)、とりあえずは起きあがって、キミが閉じこめられている部屋から脱出しよう。出口ドアはロックされているから、壁のキャビネットを開けてヒューズを取りつけてあげればいい。だけど、ほかのキャビネットからヒューズを取りはずそうとすると、感電死しちゃうから、どこかべつの場所から新品のヒューズを持ってこないとダメ。それには、写真17の部屋でいろいろな物を「ミル」してごらん。ヒントのメッセージが見つかるヨ。ただし、ヒューズは××××の上にある。キミの身長じゃ届かないからね。

閉じこめられた場所から出られたら、まずはエレベーターに乗ってみよう。エレベーターの動かしかたは、例のとおり。この星の機械はみんな同じだネ。地下1階へ行ってみると、カウンターになにやらキザな宇宙人がいる(写真18)。彼は骨とう品の宇宙船のオーナーで、サザンクロスでいちばん目と耳がいいんだってサ。こういう自慢するタイプはキライだなあ。目がいいんなら、△△△してやったらどうかな？ スキができたら、彼の持ち物を2つもらっちゃおう。

2階には、倉庫の前でいねむりをしている倉庫番がいる(写真19)。特別に教えるけど、この倉庫番がキミのカプセルを盗んだ犯人だ。さて、それをどうやって、取り返したらいいんだろう？ ヘタな行動をとると、ヤツが目をさまし

ADV 4
ニンジン栽培
リンゴ栽培
キャベツ栽培
2F
園芸ルーム
キノコ栽培
エレベーター前
R
L
クラシック船
管制塔の中
小型船ゲート
スペースポート
中型船ゲート
大型船ゲート
カウンター
警備員に見つかる
だれかいる!
むこうにカウンター
格子
通風口
出口
警備員が眠っている
倉庫
プール
カウンター
B1F
トレーニングルーム
無重力ルーム
エレベーター前
ロッカールーム
倉庫
前にドア（スタート）
出口
半開きのドア
分かれ道
エレベーター前
1F

ちゃうので要注意。ここではこのゲームでたびたびでてきたコマンドを使ってあげればOK。

ADV 4でいちばんむずかしいのは、どうやってスペースポートへ行くのかということ。地下1階、1階、2階と歩きまわっても、どこにも脱出口らしきものはない。じつは、2階のある部屋の画面の一部に注目してもらえば、その[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]3階[illegible]

20

スペースポートへ出られたら(写真20)、パスポートを見せて中に入ろう。大型船、中型船、小型船のゲートがあるけど、キミが乗れるのはあのキザな宇宙人のクラシック宇宙船だけだ(写真21)。もちろん、乗るためには宇宙船のキーが必要。そうそう、管制塔で大事なお勉強をすることも忘れないでネ。

21

● 美しき緑の地球(ADV 5)

[illegible]クライマックス。地球[illegible]

[illegible]を離陸せよ！ [illegible]

22

ったら(写真22)、まずヘルメットをかぶってみよう。このヘルメットは、かぶるだけで自分の思いどおりに宇宙船を操縦できるという便利な品物なんだ。準備ができたら、いつものようにカギとボタンをいじって宇宙へGO！ 離陸に必要なフライトナンバーもすでにキミは知っているよね。

宇宙空間には写真23のような場面が全部で9つあって、それぞれ上下左右[illegible]

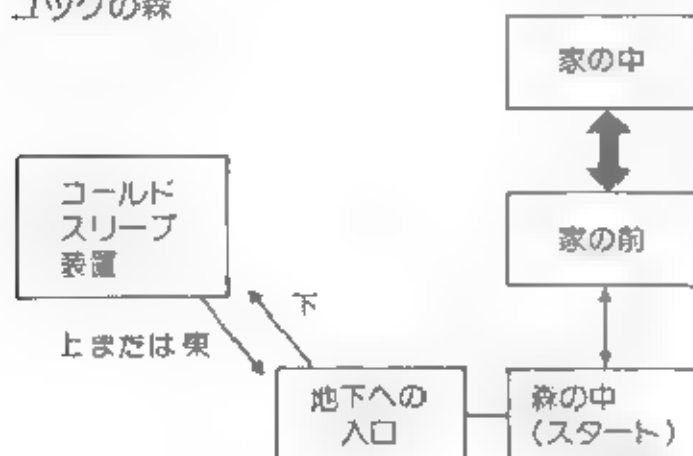
ザース[エニックス]

PC9801/E
PC8801/mkII
FM7/new7 } 5D ■5,800円
FM7/new7 T ■3,800円

アニメチックな画面が話題をよんだENIXの自信作。核戦争をおこしてしまった狂ったコンピュータ「オリオン」を正常化するのがキミの目的だ。いくつもの町の間を自由に行き来することができるが、結局は1本道の展開となってしまう。画面数が多少ものたりないのも残念。内容は可もなく不可もなく、中級者へのお勧め品。

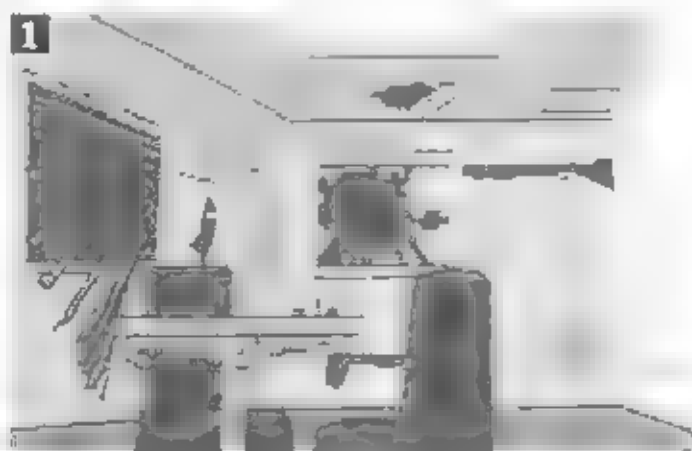
21世紀末、アメリカは自国の防衛のために核兵器コントロールシステム「オリオン」を完成させた。ところが、その計画の副主任ビットナーが「オリオン」を悪用し、全世界に核爆弾の雨をふらせてしまったのだ! 地球は核の炎につつまれ、人類は全滅したかのように思われた。

しかし、わずかに生き残った人びとが各地に村をつくり、人類の復興に努めていた。このゲームの主人公、元宇宙科学者のザースもそのなかのひとりであった。

おりしもそのころ、ナバとよばれる謎の兵集団が各地の村を襲っては、人々の平和を破壊していた。そして、ザースのいたリマノン村もナバの奇襲をうけてしまった。ナバの正体の解明、ビットナーの打倒、狂った「オリオン」の奪還――これらをはたすべく、ザースはトラルド、ランドらの同志とともに旅立ちを決意するのだった。

ユッグの森

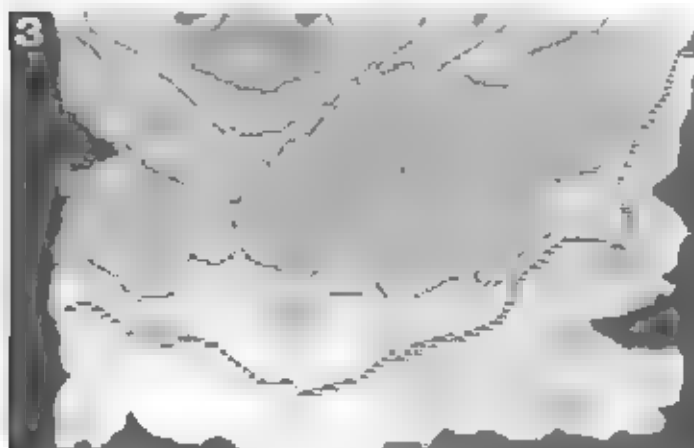
家の中
家の前
コールド
スリープ
装置
下
上または東
地下への
入口
森の中
(スタート)

★光も通さぬ深い森林地帯 ユッグ―

物語はザースとトラルドが逃げこんだユッグの森からはじまる。まずは北にある家の中に入

ってみよう(写真1)。家の中でとれる物はたくさんあるけれど、ほんとうに必要なものは壁にかかっているブレだけだ。ほかのものは無視してサッサと外へ出ちゃうのが賢明だネ。

ふたたびスタート地点へもどると、子供がひとりキミの目の前にあらわれる(写真2)。彼の

名前はリムといって、今後の冒険に必要な人物のひとりなんだ。彼も□□に恨みをもっているから、うまく話せばすぐに仲間になってくれる。名前、年、どこから来たのか、どこへ行くのかなど質問してみよう。

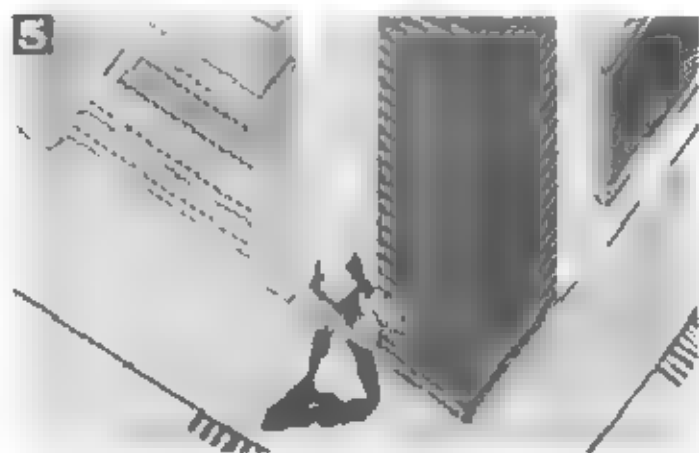
このゲームでは、移動したい地名を入力すればすぐに移動できちゃうところがオモシロイ。たとえば、アドラ山へ行きたければ、「アドラ イク」でOK。移動できる地名は、手持ちのマップを見れば(写真3)すぐにわかる。だけど、何

回かコマンドを入力していると、夜になってしまう。夜の間はどこへも移動することができないから、ひたすら何度もコマンド入力して、再び夜が明けるのを待つのもいいんだけど、もっと簡単な方法もある。「ネル」と入力すれば

いいんだ。ただし、眠るときは場所を選ばないとダメ。森の中で眠るとケモノのエジキになっちゃうし、□□のエサと凍え死んでしまうので要注意。

★墓石がそびえ立つ さびしい山'アドラ

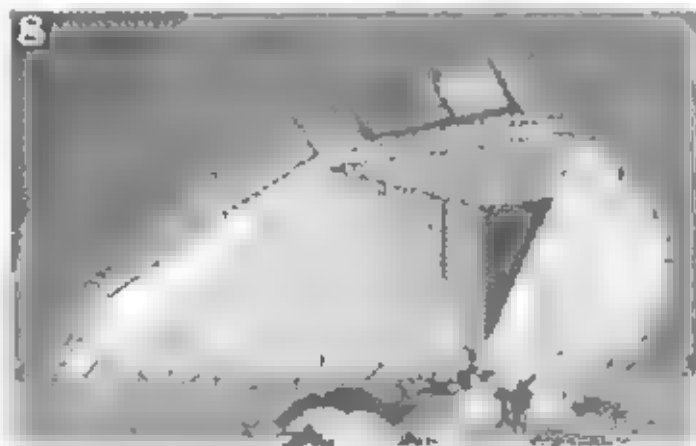
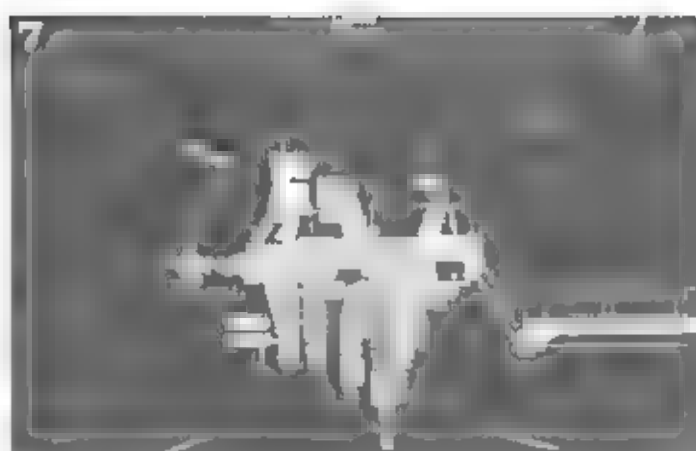
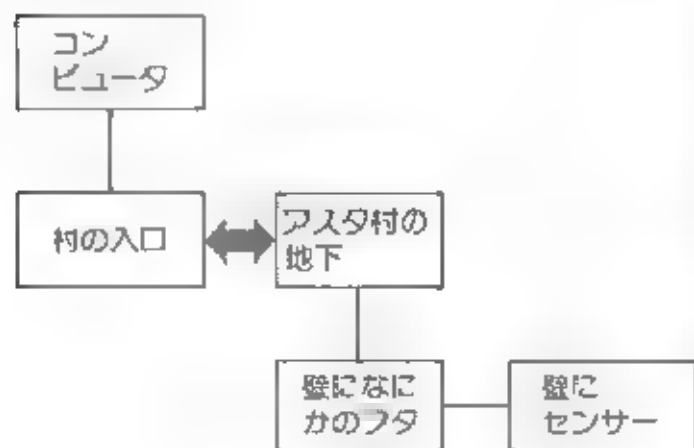
ここアドラ山へ登るには、ロープが必要。山頂に登れたら、崖っぷちにある大きな石を見てみよう(写真4)。これは人の墓のようで、なにやら文字が書いてあるのがわかる。「サウスランド・コーレドスリーブ主任R.F.ノォンズ ここに眠る。この墓をあばくべからず」と。あばくなといわれれば、あばきたくなるのが人情。ここでも墓の中から、すばらしいものを発見できるのだ。

★対決! マンハンター —ゴーストタウン

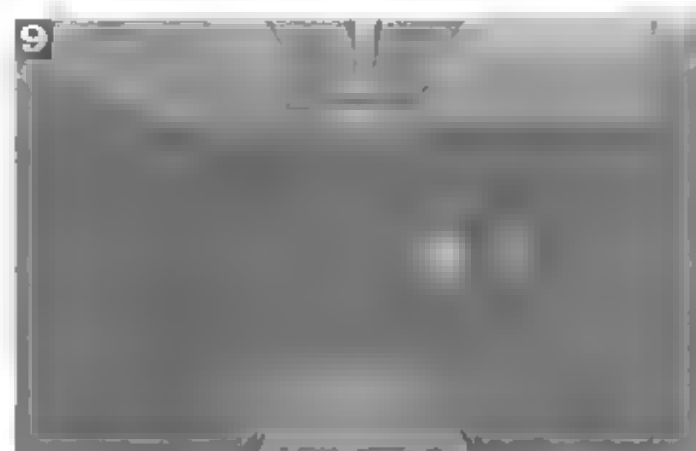
まったく人気のないこの町にやって来ると、ひとりの老人と出会うことができる(写真5)。

名前、年、どうしたのかなどと聞いていくうちに、彼は息子を殺されたかたきを討ちに、マンハンターと戦おうとしていることがわかるんだ。もちろん、キミはそれに協力してやるしかない。ただし、マンハンターとの戦闘のときには、リムの助けが必要だ(写真6)。うまく戦闘に勝利すれば、この老人ギャモンもキミの仲間になってくれるんだ。

★かくされた3つのトリック―アスタ村

アスタ村に来たら、なにはともあれ目の前の洞窟に入ろう。そこには大型コンピュータ(写真7)がある。キミの仲間のひとりがコンピュータ用の記録媒体を持っているはずだから、それを中に入れてやると、ほうら、貴重なものが手に入った！

じつは、このアスタ村にはもうひとつ仕掛けがあるんだ。どこか、べつの土地へ行ってから、もう一度ここにもどってきてごらん。なんと、

アスタ村

ナバの兵士が空からふってくるのだ！(写真8)彼は死んでいるようだから、役に立ちそうな物をもらっちゃうといい。とくに、ジェットパックの中は注意してくれ。ヘルメットを取るのには、ひと苦労するかもしれないな。

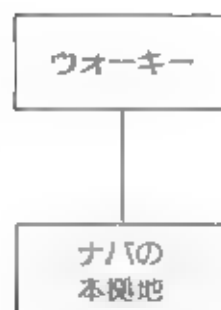
つぎはキミが電池とライトを持っているなら、洞窟の入口のところでチョッと使ってみてくれ。なにしろ、ここの壁には光センサーというオモシロイものがついているんだ。それが作動するとどういうことになるか、それは見てのお楽しみ。

アスタ村の地下に入ったら、写真9の場所の壁についているフタを調べてみよう。中には小

型のマイクロコンピュータがかくされているんだ。スイッチを入れて、ある乗り物の操縦法をマスターしておこう。

★激戦！　ナバ本拠地　—マキストン—

ここマキストンは敵ナバの本拠地。それだけにやつらの警戒も厳重だ。キミがまずやってくるのは、写真10の場面。ナバの本拠地をたたき

10
つぶすためには、ナバたちの地上用兵器ウォーキーを奪いとってでも行くしかないだろう。さいわい、この場面のナバは鈍感だから(？)、ちょっと△△するだけで崖の下へ落ちてしまう。これでウォーキーが手に入り、あとはこっちのものだ。もちろん、キミはウォーキーの操縦法を知っているよね。

11
ウォーキーに乗って一歩南へ進むと、ナバの本拠地の建物の前へ出られる(写真11)。ウォーキーの足ならば、こんな建物はひと踏みだ。ただし活動は夜に行なうように。昼に建物に近づくと、逆にやられてしまうゾ！

建物を破壊したら、すぐに逃げだそう。そして、捕虜になっていたゼムニやランドたちと合流できるから、彼らにいろいろ相談してみるといい。「ナバニツイテキク」──→「ナバはソ連の生き残り、アルゼダという男がそのリーダー」、「アルゼダニツイテキク」──→「北極海にある海底都市から来たそうだ」、「カイテイトシニツイテキク」……というように、わからない言葉がでてきたら、順番に聞いていけばいいんだ。やがて、敵の本拠地が月にあるオリオンセンターだということがわかる。さあ、地球でやるべきことをやったら、いよいよスペースポートへ集合だ！

★地下に眠るアルセインとは？　—リマノン—

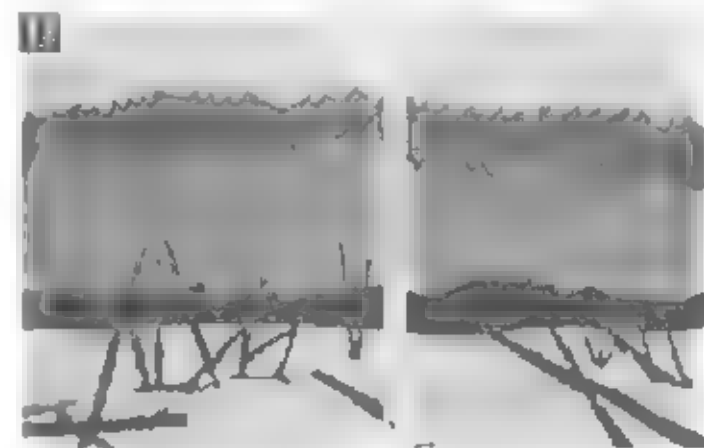
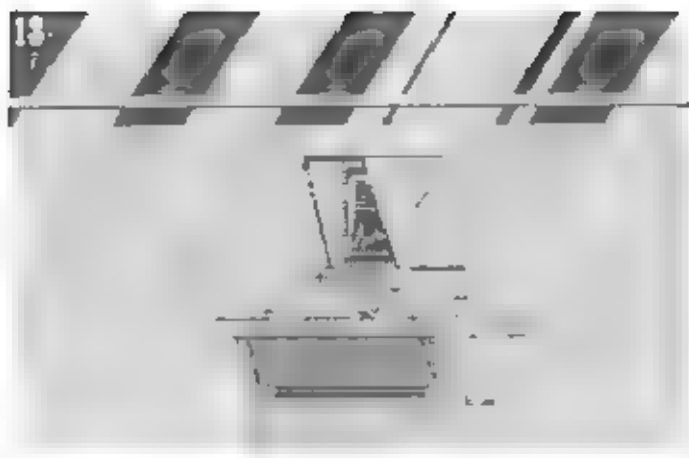
このリマノン村は一見すると、なにもなさそうな土地のように思える(写真12)。けれども、じつはこの村の地下にはアルセインというコンピュータが眠っているんだ。そこへ行くためには、アスタ村でやったのと同じ方法を使えばOK。アルセインはどこかが故障しているようだから(写真13)、古くなっている部品のひとつ

12

リマノン村

を、キミ[illegible]持っている[illegible]と交換してあげるといい。このアルセインを正常化すれば、これで、キミはスペースポートから飛び立つことができるんだ。

★スペースポート [illegible]3秒前！

地球上の6つのエリアをすべてクリアすると、ここスペースポートへやってくることができる(写真14)。ここでは、ちょっとストーリーの展開を見てみよう。やがて、サース、トラルド、ウンドの3人がスペースシャトルで[illegible]へむかったのだが、途中で敵の戦闘衛星と遭遇！ キミはカードとブラスターを持って脱出したが、トラルドやウンドとはなればなれになってしまう。

右も左もわからない月面上で、キミはひとりぼっちでオリオンを見つけださなくちゃならないのだ。

★広大な月世界、めざすはオリオンの奪還

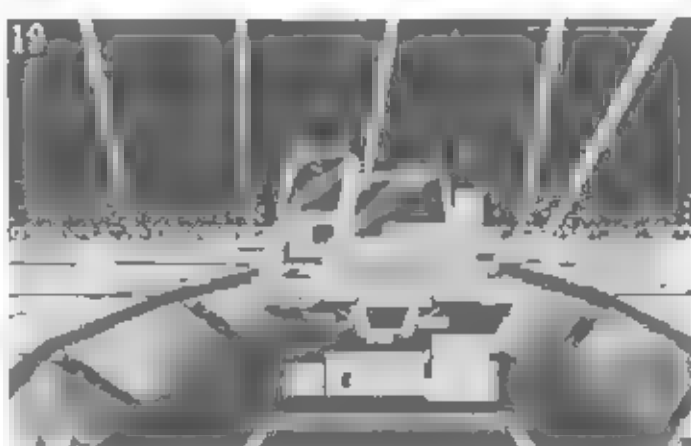
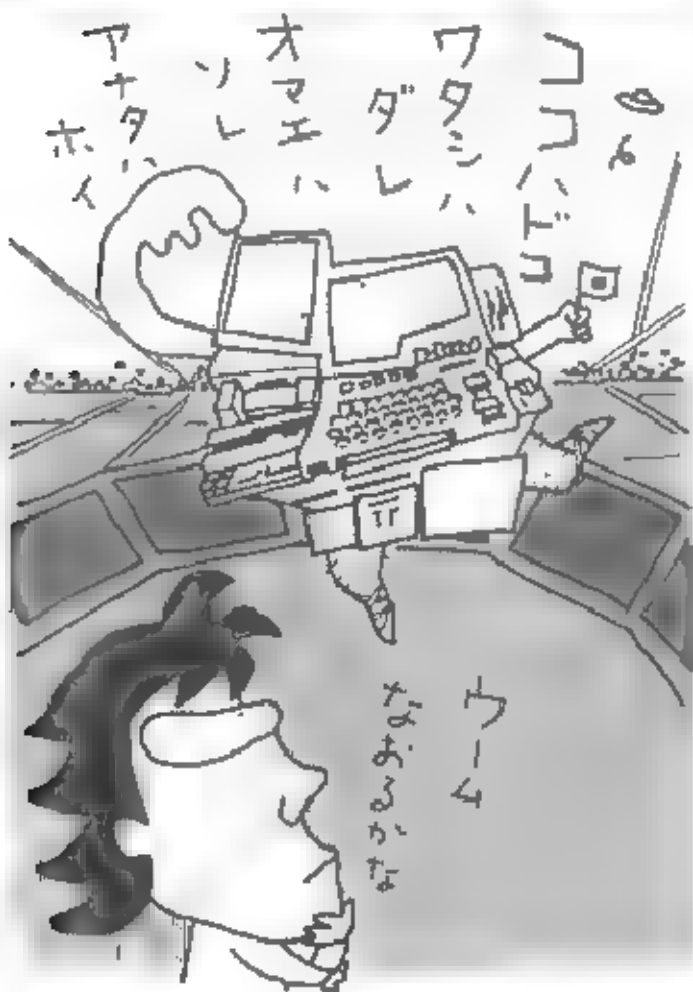
月面に着陸したら、まずは目の前にあるこわれたロボットを見てみよう(写真15)。ロボット

の腹の××の中には、オリオンセンターに入るために、ぜひとも必要な物が入っているんだ。少し乱暴かもしれないけど、ブラスターを使って穴をあけるのだ。コレさえ持っていれば、中にいる認識ロボットの前もフリーパスだ。

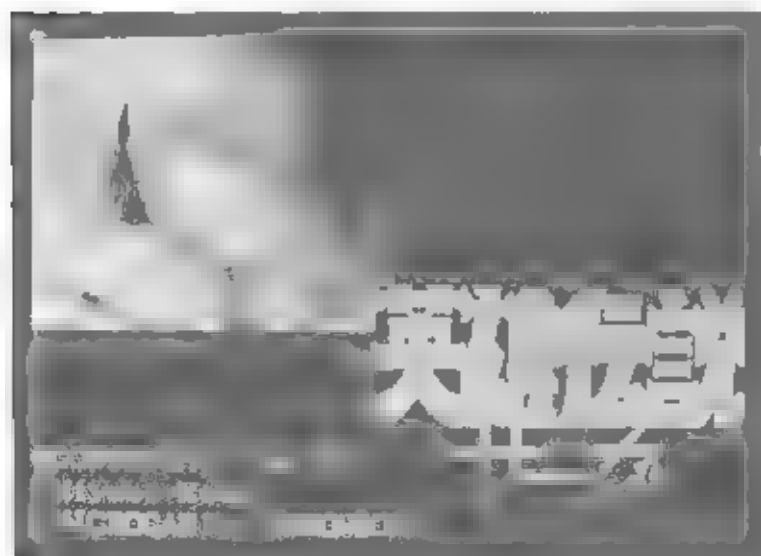
エアロックをぬけてセンター内に入ると、奥の部屋からブツブツと話し声が聞こえてくる。この部屋の中では、敵のニセの首領[illegible]

と、敵のほんとうの首領が言い争っているんだ(写真16)。敵のほんとうの首領が誰なのかは、あえてふせておくけど、知ればビックリすること間違いないヨ！

しかし、敵のほんとうの首領に見つかってし

まったキミは、いつの間にかオ[illegible]メモリーバンクに閉じこめられてしまう(写真17)。路頭に迷って、暗い道をウロウロと歩きまわっていると、人が倒れているのが見つかる(写真18)。ここでは、床に落ちている物を拾って、よく読んでみよう。フムフム、どうやらこれは

オリオンに関するもののようだ。

さらに分かれ道を東へと進んでいくと、ついにコンピュータ・オリオンを発見/(写真19)暗号コードと1枚のカードさえあれば、キミはオリオンを正常化することができるんだ。はたして、トラルドはいまどこに? 敵の首領の魔手からのがれられるのだろうか? ――このゲームのフィナーレはかなり感動的なものだから、あとは自分で心ゆくまで楽しんでみてくれ。

英雄伝説サーガ ［マイクロキャビン］

「ロールベンチャーコミックス」として発売された超異色のゲーム。ドラゴンにさらわれた女性をとりもどすことが目的なのだが、そのほとんどは移動によって解決される。迷路ゲームにアドベンチャー性をプラスしたというところか。異色な点で、むずかしいという声が多い。

PC9801／F
PC8801／mkII
FM7
5D
8D
■9,800円

ある日、さびしい山村をひとりの勇士が馬で進んでいると、目の前に突然美しい少女が飛び出してきた。彼女は目に涙をためて訴えかけてきた。「お願いです、力をかしてください」。彼女、Hirda の話によれば、姉の Linda が竜に連れ去られてしまったというのだ。竜は、この地からはてしない〝北の谷〟という場所にいるといわれている。しかも、竜を倒すためには、〝北の谷〟のどこかにある聖なる武器を手に入れなければならないのだ。悲壮な少女の願いにこたえるべく、いま、ひとりの勇士が伝説の谷へと歩きだしていった……。

◉最大のポイントはマッピング

このゲームで最大のポイントとなるのは、マッピングだ。ほかのアドベンチャーゲームとちがって、入力するコマンドやするべきことが少ないかわりに、マッピングがとても重要な役割を占めてくるんだ。ある意味では、このゲームは一種の迷路ゲームといってもいいのかもしれない。だから、ほんとうにこのゲームを楽しみたいと思う人は、自分でマップを作ってみてくれ。どうしてもいきづまってしまった人だけ、なかのマップを見ながら以下の解説を読むようにしてほしい。

◉森について

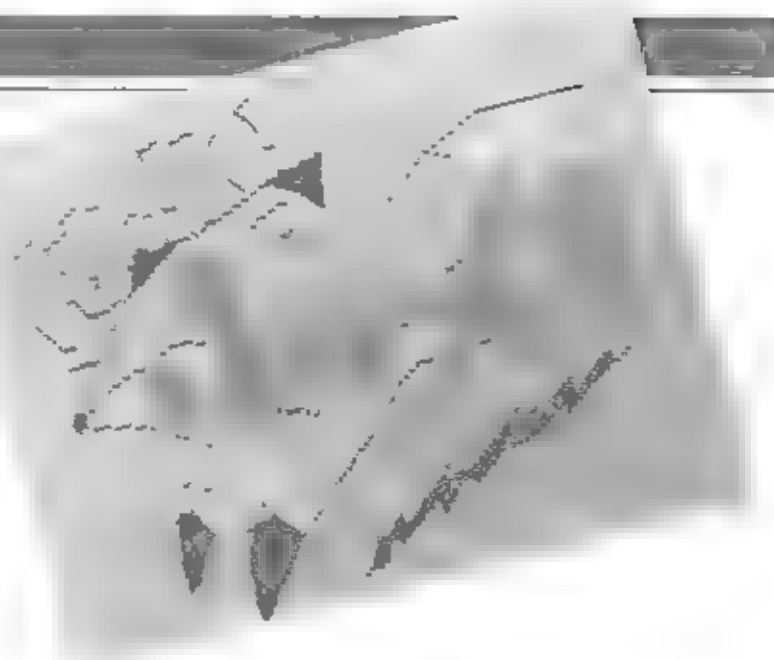
ゲームの最初の舞台は広大な森の世界(写真1)。きちんとマッピングしこれを上にしてみると、道が「マイクロCABIN」という文字の形になっているのに気づくだろう。

さて、ゲームのはじめのうちは、なるべく森の中に入らないようにしよ

スタ ト
●……川に流されたときにたどり着く位置
G……少女が出現する位置
F…妖精(F na)が出現する位置
■…洞窟
D……ドラゴンがいる位置
N

はーりぃふぉっくす

[マイクロキャビン]

PC8801／mkII　5D■7,800円
PC6001mkII／6601／SR　T■4,200円
PC9801／F　5D■7,800円

このゲームは、マイクロキャビン社主催第1回アドベンチャーゲームコンテストのストーリー部門入選作。不治の病にかかった子ギツネを救うため、治療薬であるアブラアゲを求めて母ギツネが東奔西走する物語だ。展開は完全な直線型。入力もわりと簡単にでき、内容もそれほどむずかしくなく、入門者向けといえるだろう。

これは、動物たちが仲良く平和に暮らしていたロムスの森というところでの物語。ある1匹の子ギツネが、ロムス病とよばれる不治の病にかかってしまった。この病気を治療するためには、シビル村のリール神社にあるアブラアゲを食べさせるしかないという。それを知った母ギツネは、自分の身にふりかかる危険をもかえりみず、はるか山のかなたにあるシビル村めざしてひとり旅立っていった……。

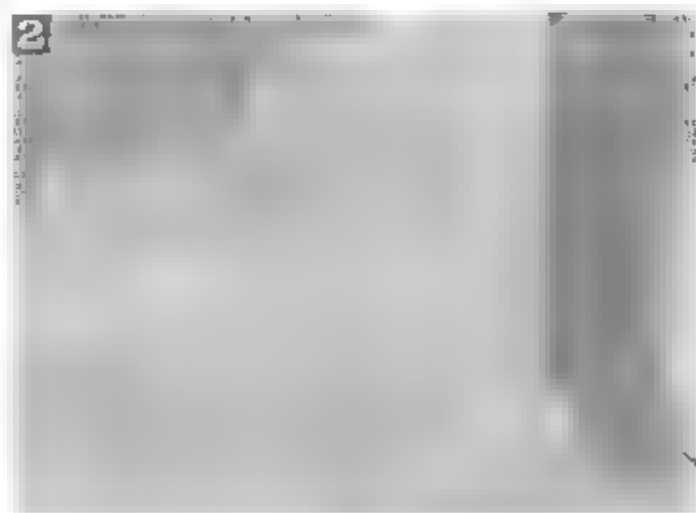
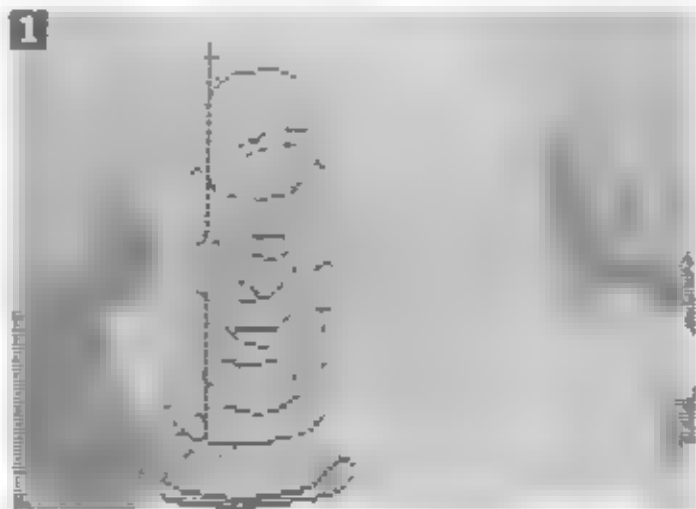
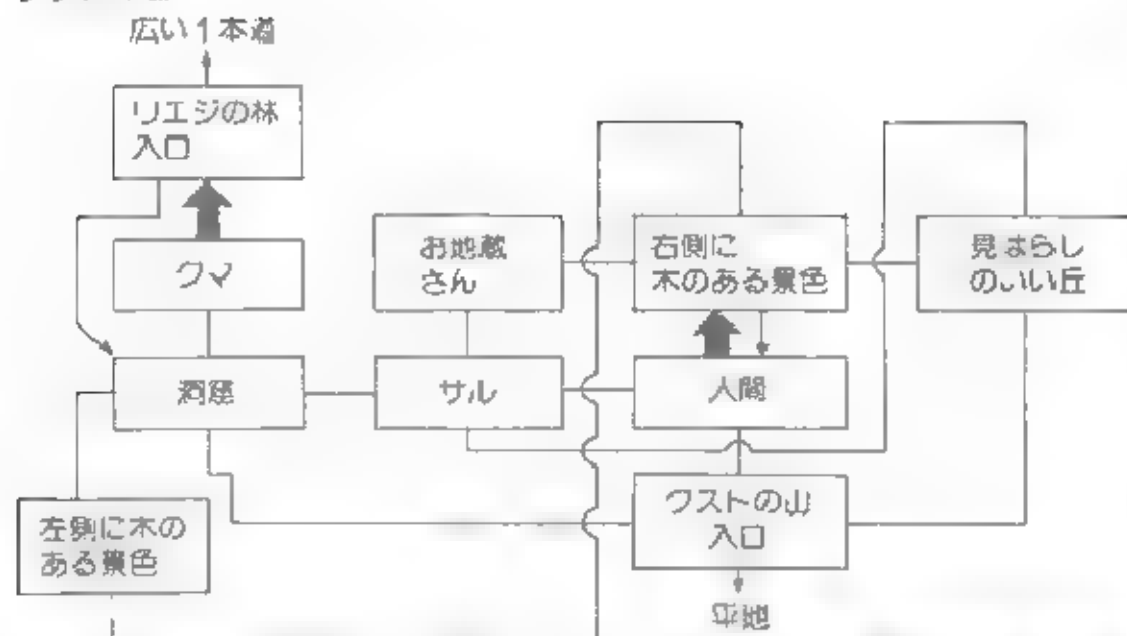
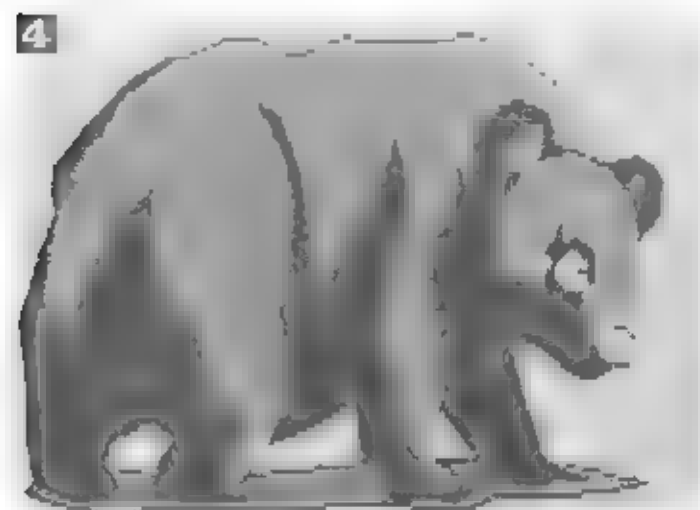
さあ、子ギツネの命の灯が消えないうちに——急げ！　キツネくん！（Hurry Fox！）

★ロムスの森

ゲームは子ギツネが病んでいるロムスの森からスタート。はじめのうちは、リスやウサギなど出会った動物たちに話を聞いておくようにしよう。ただし、イノシシだけはべつだよ。キミは母ギツネなんだから、絶好のエサになっちゃうもの。また、この旅では数ヵ所に写真1のようなお地蔵さんがあるから、よく注目しておくように。あとできっと、お地蔵さんの力にすが

暴そうな犬(写真5)。だけど、犬といったら好物はきまっているよね。ほら、林の入口に落ちていたアレをプレゼントしてあげればいいんだ。

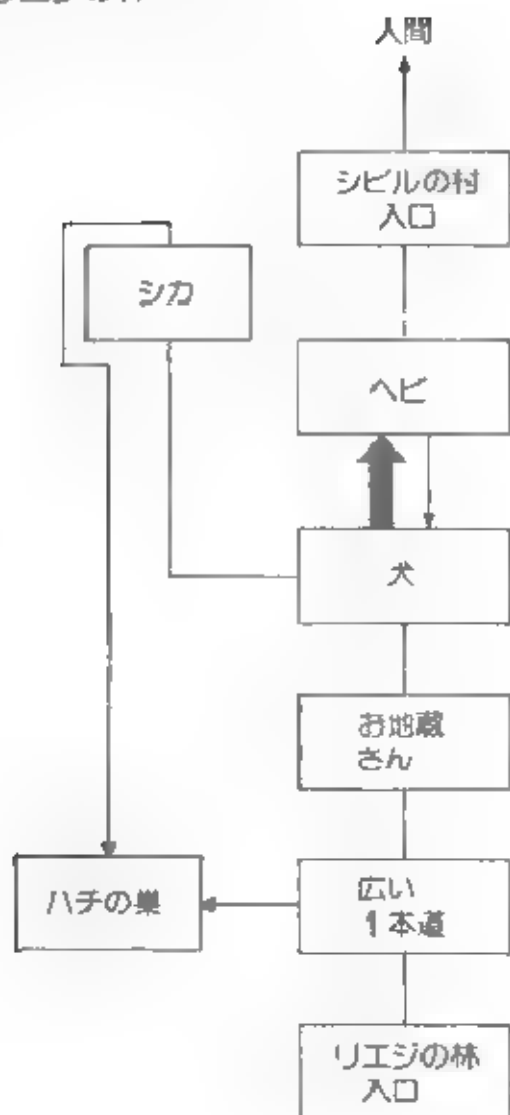
つづいて第2の難関が、いかにも恐ろしそうなヘビ(写真6)。試しにか

けてみると、「ボクはリエジの主だゾ。神様の使いだゾ」といばりくさっている。エーイ、こうなりゃ神様の使いだろうとなんだろうと、知ったこっちゃない。ヤケになって暴力的行為にはしると——アレ？　ヘビが仏像に変わったゾ。あとでどんなふうに役に立つかわからないけど、とりあえずはいただいて、つぎはシビルの村に

なにあわてることはない。じつをいうと、この人間は本物じゃない。タヌキがお化けているんだ。正体をひっぺがしてやるのも、おもしろいかな。

山のはずれにある洞窟へ入ってみると、そこでは大きなクマがキミを待ちぶせている(写真4)。この場面では、ヘタに逃げようなんて考えないほうがいい。なにしろ、このクマはとても気が立っているんだ。それなら、どうしたらいいんだろう？　タヌキにできてキツネにできないわけがない。エイッと、△△△しちゃえば、キミはもう洞窟の中はフリーパスさ。

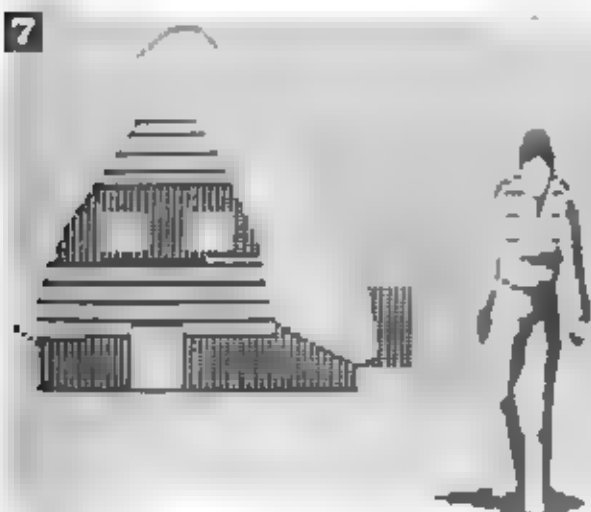
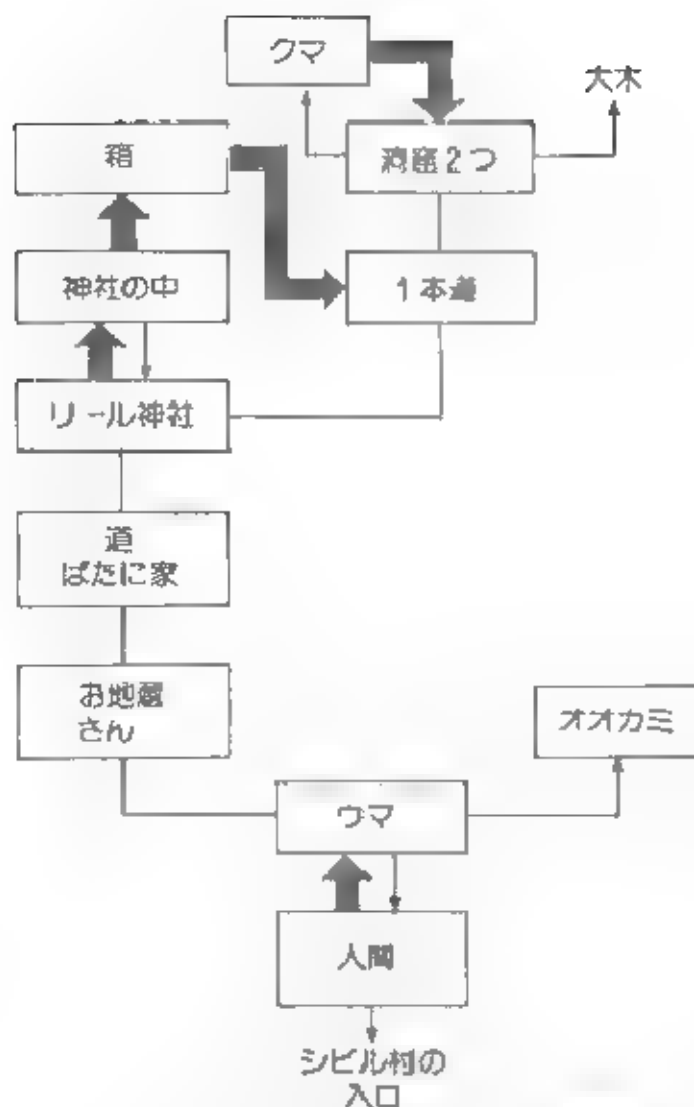
★リエジの森

この森での第1の難関は、ゆく手をふさぐ凶

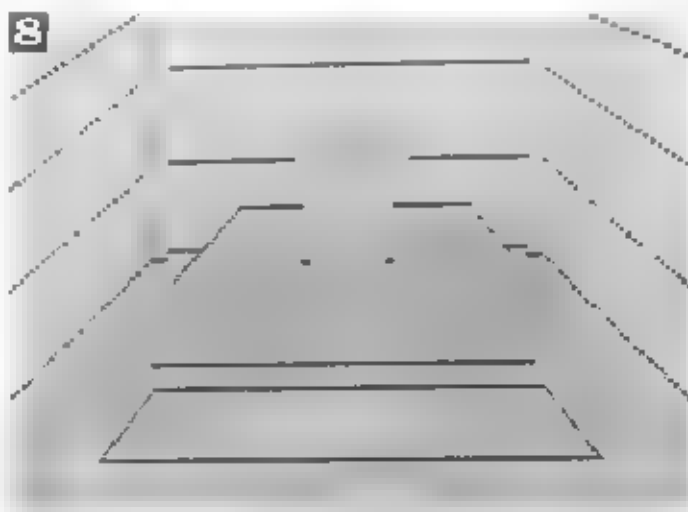
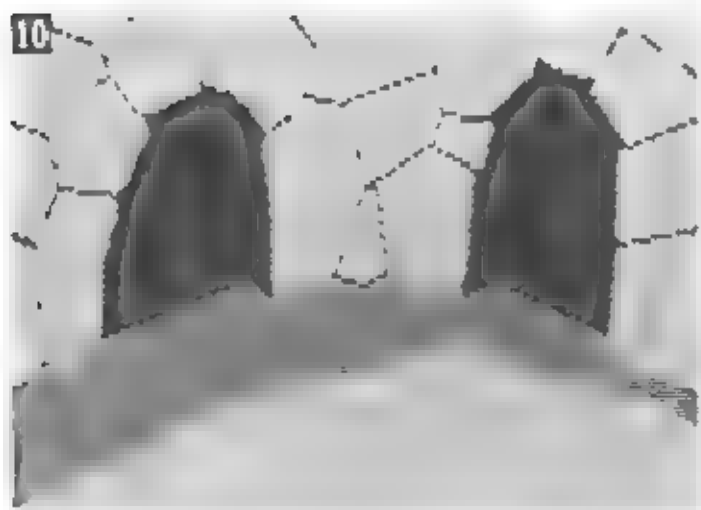
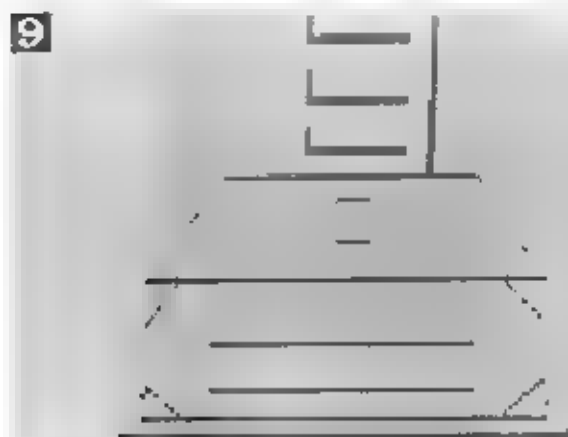
入っていこう。

リエジの林

シビルの村

★シビルの村

村に入ると、いきなり鉄砲を持った人間がキミの目の前にあらわれる(写真7)。こんどはタヌキが化けているんじゃなくて、ほんものの人間だ。女は度胸(?)、ここでもヘタに逃げようとしないほうがいい。さっきのクマの場面で使ったのと同じ方法で対処すればいいんだ。まったく、キツネっていうのは便利でいいねえ。

困っているウマを助けてあげたりしながら先へ進んでいくうちに、ついに目的のリール神社に到着！　この神社の入口の開けかたは、すでにどこかで聞いているよね。さて、むずかしいのは、神社の中に入った写真8の場面。床にあ

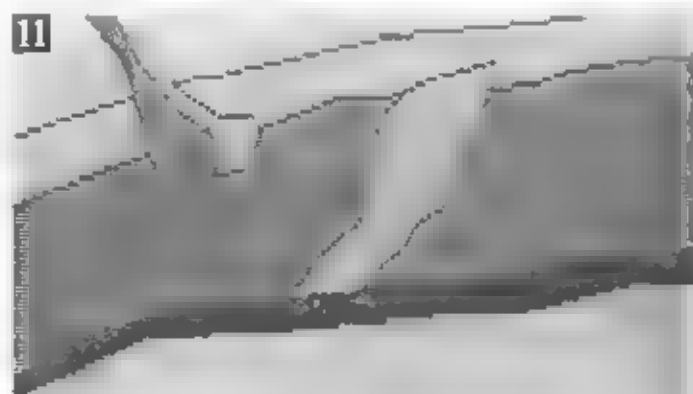
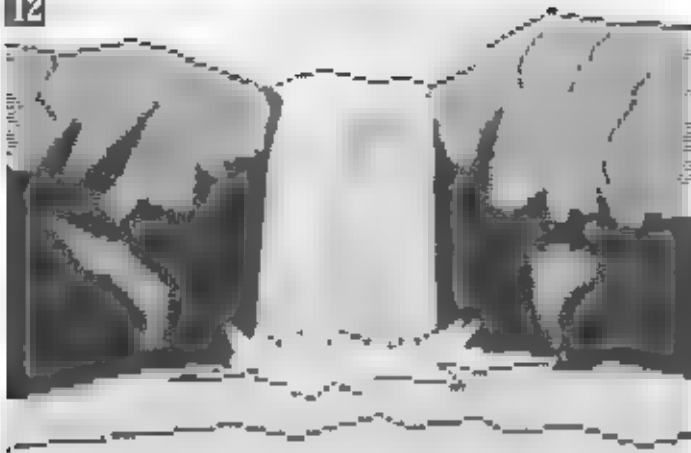
7

8

るトビラのような物に注目してみてくれ。これを開けるためには、なにか神に関係あるものの力が必要だ。それをピタッとトビラの上にセットしてやると、地下室に入ることができるんだ。地下室にはドシリと大きな箱が置いてある(写真9)。そこで、「ハコ　アケル」と入力すると、「番号を入力してください」と聞かれ、5ケタの数字を答えてやらなくちゃならないんだ。注意深いキミなら、5ケタの数字と聞いてパッとひらめくものがあるはず。わからない人は、もういちどこの文章をはじめから読みなおしてごらん。

9
10
村の最後には、ふた手に分かれた洞窟がある(写真10)。一方はバース峠へとつづいているけれど、もう一方は凶暴なクマの家につづいているんだ。もしも間違えて入っちゃうと、「なにしに来た? 場合によっては生きては返さん」とスゴまれてしまう。こんなときには、言いのがれしようなどと考えず、正直にいま自分が困っている原因を話してやるといい。クマさんだって子どもを持つ親の身、きっとキミの気持ちをわかってくれるヨ。

★バース峠

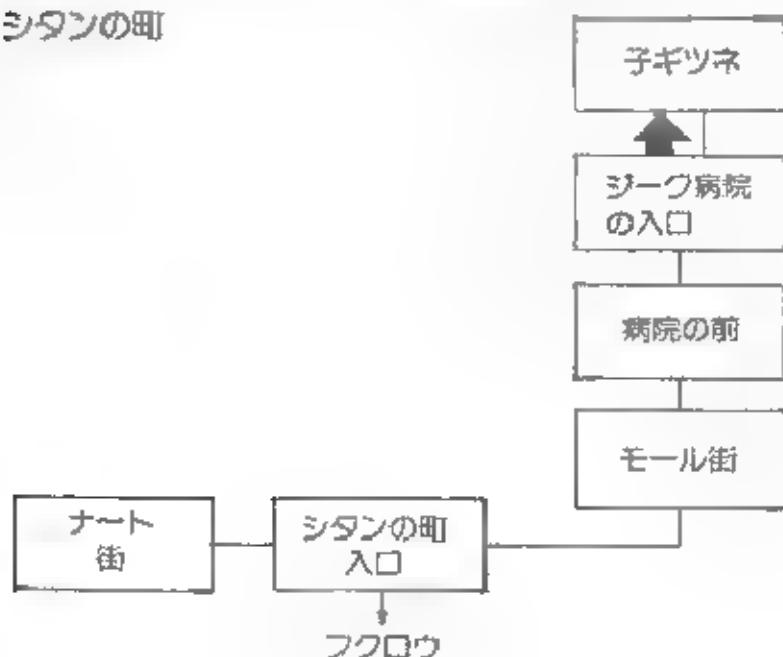
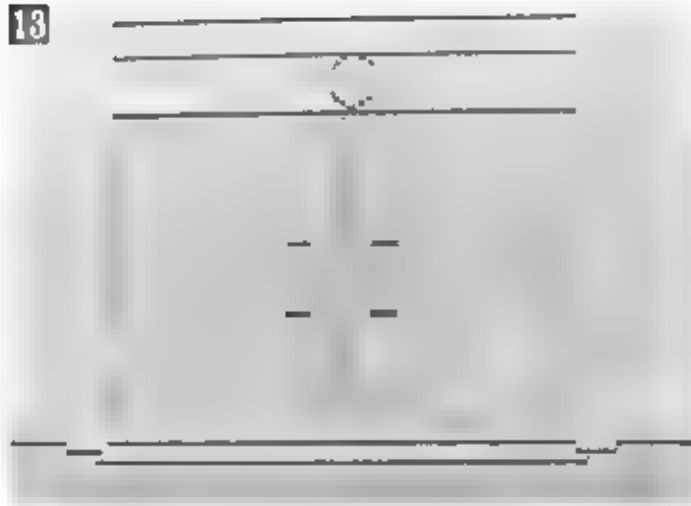
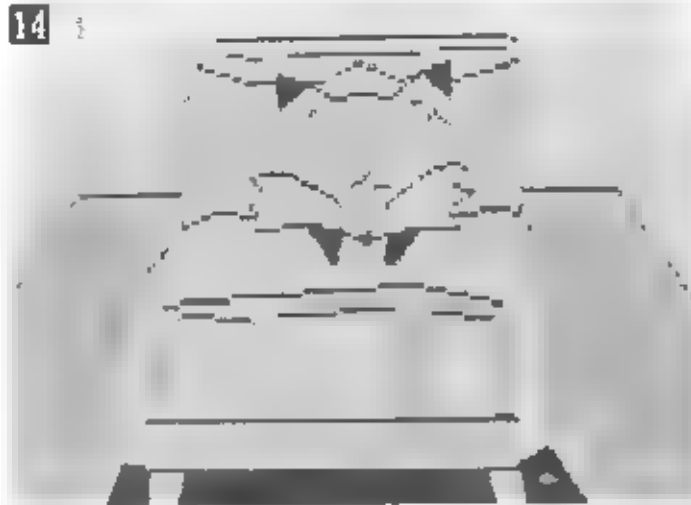
峠を進んでいくと、落雷でもあったのか、大木が通り道をふさいでいる(写真11)。残念ながら、キミのジャンプ力じゃ、この大木を跳び越えることはできそうにない。だけど、だいじょうぶ。ながい間、風雨にさらされていたせいか、この大木は腐りかけているんだ。同じ場所に何回も衝撃を与えつづけていれば、きっと道は開ける。

つづく難関は、目の前に立ちはだかる巨大な

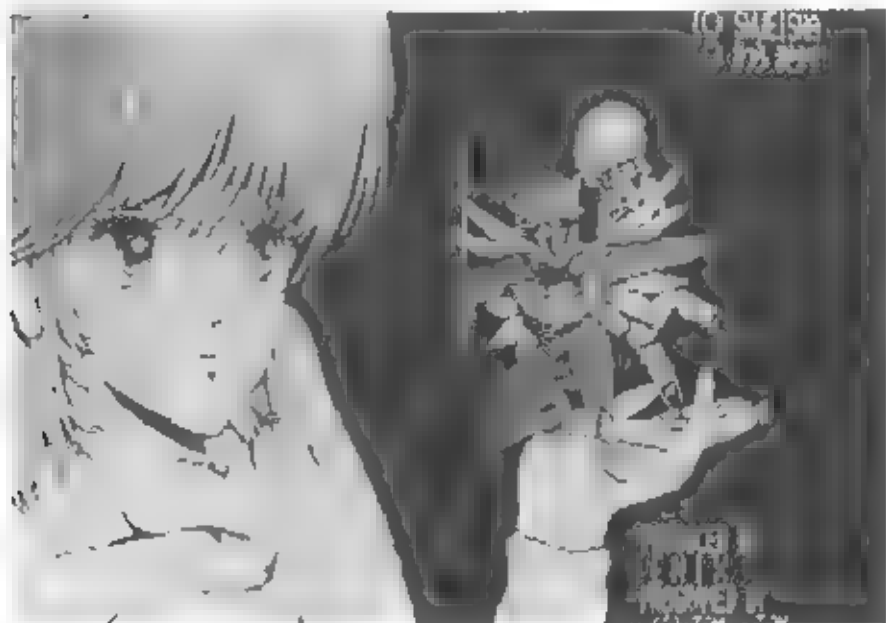
11
バース峠

滝だ(写真12)。けれども、なにに(に)でも化けられるキツネのキミには、こんな場面チョロイ、チョロイ。滝といったって、上空はす通りできちゃうんだぜ。

★シタンの町

子ギツネが入院している病院は、モール街にある。まちがってもナート街には入らないように。迷路のようになっているナート街からぬけだすことのできた動物は、かつて1匹もいないんだ。モール街に行きさえすれば、病院はすぐに見つかる(写真13)。ただし、入口のドアを開けるためには暗号が必要だ。暗号の言葉は、ある動物が教えてくれたはず。ほら、いただろ、話しかけるとワケのわからない返事をしてきたヤツが。

シタンの町

ヤッタ〃 苦労したかいあって、まだ息のある子ギツネと再会だ(写真14)。ここでキミのやることはただひとつ。そう、死をも恐れずに手に入れたアブラアゲを、子ギツネの口に入れてやればいいんだ。これで、ロムス病から回復した子ギツネは、母ギツネといっしょにロムスの森へもどり、以後しあわせに暮らしましたとさ。メデタシ、メデタシ。

ウイングマン

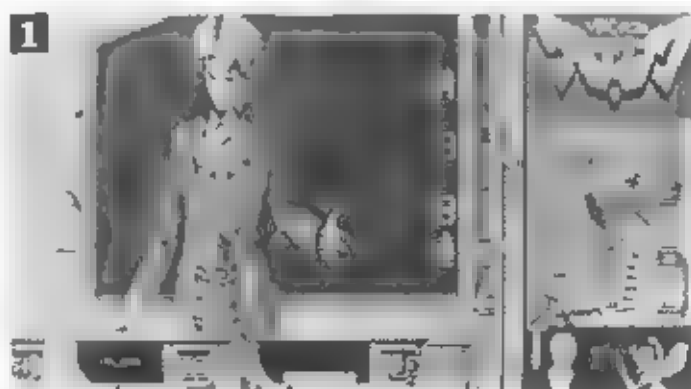
［エニックス］ PC8801／mKII FM7／new7 X1／C／D 5D■5,800円 T■4,800円

少年マンガ誌に連載中の人気マンガをゲームにしあげたもの。四次元の世界から来た女の子アオイさんとともに、悪の手先たちと戦うのがウイングマンであるが、正解への１本道を見つけるまでがひと苦労。どうやったら校舎の外へ出られるのかという質問が多く、難易度はかなりたかい。

アオイさんは、書かれたことがすべてほんとうになっちゃうドリムノートを悪の手から守るため、ポドリムスから３次元へと逃げてきた不思議な力を持つ女の子。キミはそのドリムノートを守るため、アオイさんとともに悪と戦う正義のヒーロー、ウイングマンこと広野健太。

宿敵リメルの送りこんできた使者キータクラーの手から、いちどはドリムノートを守ったものの、戦いの最中アオイさんがノートをどこかに落としてしまった！　もしもドリムノートがキータクラーの手に渡ってしまったら、世界はたいへんなことになってしまう。さあ、広野健太よ、アオイさん、ミクちゃんとともに「チェイング」してドリムノートを見つけだせ！

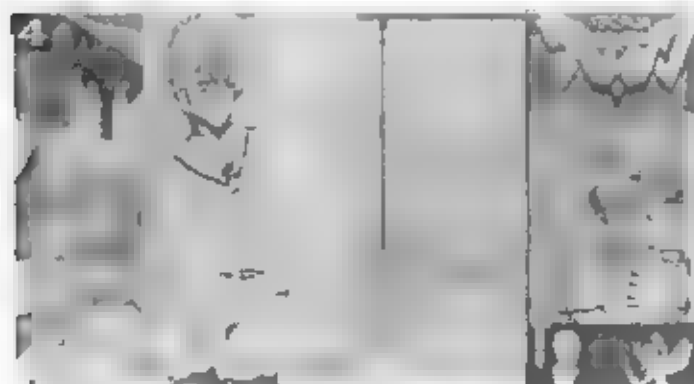
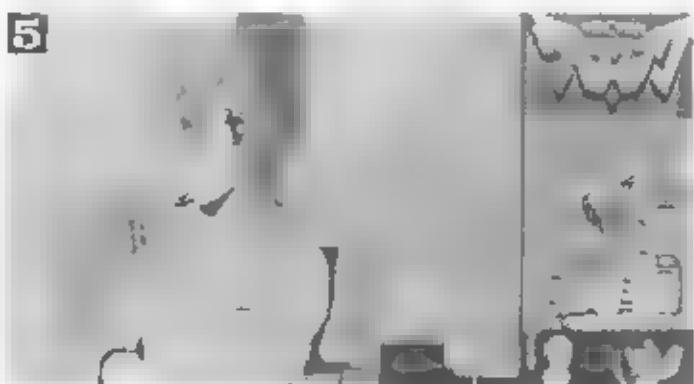
◉学園内にて——ドリムノートを探せ！

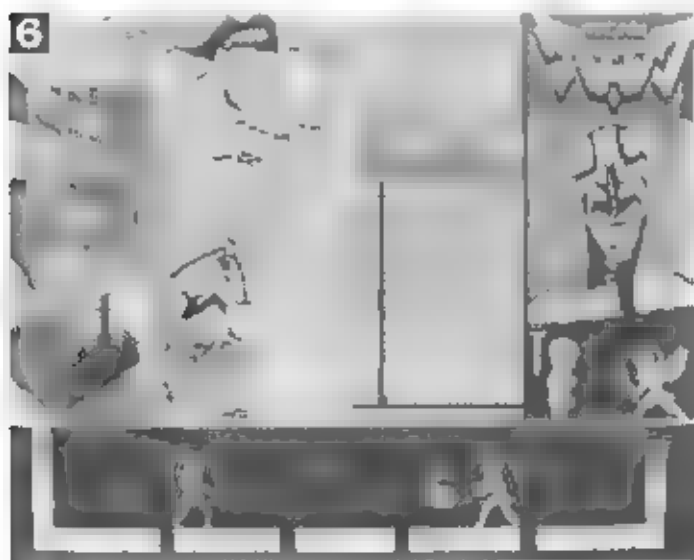
終業ベルが鳴って、広野健太であるキミはアオイさん、ミクちゃんとともに教室の中にいる。原作を知っている人ならご存知のとおり、目の

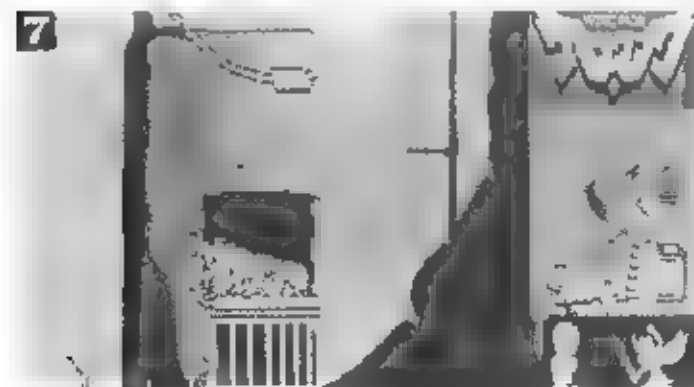
1

前にいる人物こそ、宿敵キータクラーが化けている北倉先生なんだ（写真１）。だけど、ここでいきなり戦おうとしてもムダ。物事はちゃんと手順をふまなくっちゃね。まずは、机の中にあるだれかの忘れ物を手に入れよう。見たり開いたりしているうちに、ノートの持ち主がだれなのか、さらには小犬の不思議な話まで知ることができるんだ。それから、このゲームでは登場人物たちにお世辞をいうと、いろいろなプレゼントがもらえるヨ。

つぎに、廊下へ出たら（写真２）、モモコちゃんに忘れ物を届けてあげよう。お礼にステキなプレゼントをしてくれるよ。ついでに、ノート

の中に書いてあったことについて、二、三尋ねておくといい。なにしろ、アノ言葉はいざというときに、たいへんな力を発揮してくれるんだ。ただし、モモコちゃんは暗号でしか教えてくれないけど、このていどの暗号ならキーボードを見ればすぐにわかるよね。それと、原作をよく知らない人は、壁にある落書きも見ておいたほうがいいかな。

さて、つぎは水飲み場(写真３)。ここで手に入れられる物は、全部で３つある。消火器とバケツと、水道の蛇口からでるアレだ。どれかひとつでも欠けると困るので、しっかり「トル」しておくように。

つづいて、こんどは保健室(写真４)。ここでは、棚の中にある×××を手に入れておこう。これこそが、さっきのモモコちゃんの日記が書いてあった物なんだ。さらに、ある物の下にはとても大切な道具がかくされている。それを身につけてみれば、どんな役目をする物なのか、すぐにわかることだろう。以上の２つの物が手に入れば、この部屋にはもう用はない。オット、くれぐれもアオイさんに、へんな気をおこしたりしないように。

体育館を経由して、最後にやってきたのがイヤ〜な職員室(写真５)。「広野クン、またなんか悪いことしたんでしょう」と担任の先生のキツーイお言葉。先生にはゴマをすっておくか、北倉先生からもらったアレをプレゼントしてあげるといい。そして、ずうずうしいと言われても、机の上にあるペンはもらっておこう。また、ここにある本のうちの１冊は必ず開いて読んでみる必要がある。ドリムノートに関する貴重な情報が記されているからだ。

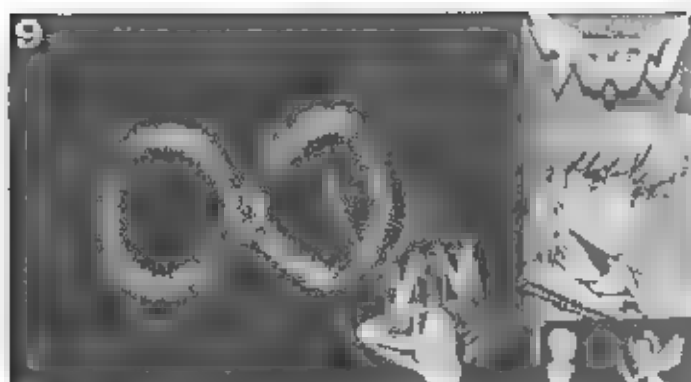
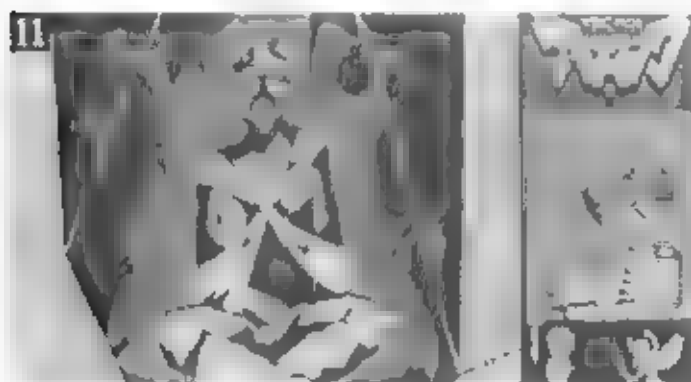
さて、これでひととおり学校の中をまわったと思うけど、6つの場面からどこへも脱出できないことにお気づきかな？　それ以外にもまだ行ける場所はあるけど、そこへ出るためにはいろいろと手順があるんだ。キミは「チェイング」と叫ぶことによって、ウイングマンに変身することができる。すると、いかなるときにもキータクラーがあらわれて、戦闘モードになるんだ（写真6）。この戦闘は、勝っても負けても関係なし。ただし、一度戦うごとに武器がひとつずつ増えていくから、最低3回は戦って武器をすべて使えるようにしておこう。そして、その後教室へもどると……アレ？　最初の画面とどこかがちがっているゾ!?　それにさえ気づいちゃえば、あとはもう楽勝。北倉先生に「××××はどこ？」と尋ね、以下××××の行き先を追求していけば、キミはみごと裏庭へと行けるようになるのだ！

6

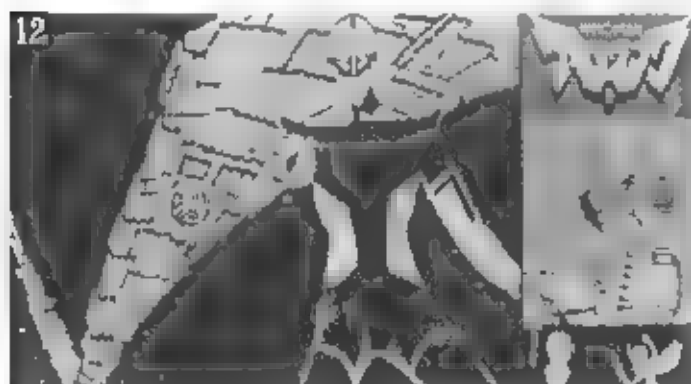
裏庭に出たら、すぐに焼却炉へ行ってみよう（写真7）。タイヘンだ！　ドリムノートが燃やされているゾ！　ここは急いで火を消さなくちゃいけない。少しでも燃えかすが残っている場合なら、マンガに書かれていた方法でノートはもとにもどる。問題なのは、全焼してしまった場合。このときは、モモコちゃんの日記に書かれていた方法に頼るしかないんだ。×××をかけて、呪文をとなえてやればOK。

7

ドリムノートが手に入ったら、再び教室へもどろう。すると、ついにキータクラーが本性をあらわして……。ドリムノートを悪の手に渡してなるものか！　しかし、いとしのミクちゃんがポドリムス・スペースへと連れさられてしまう（写真8）。キミは正義のヒーロー、ウイングマン、どんなことがあってもミクちゃんを助けださなければならない。そのためには、異次元でも使える乗り物××××に乗って、キータクラーを追いかけるしかない。大きな声で「××××」と叫べばいいのだ。

8

◉決戦ポドリムス！ ミクちゃんを救いだせ！

ポドリムスへ入っていくと、いきなり敵の見張りの兵士と出会ってしまう（写真9）。ここでは無理して戦うことはない。逃げるが勝ちという言葉もあるくらいだ。うまくのがれて進んでいくと、ウエストオーバーにある牢の前にでることができる（写真10）。この牢には、一度入ってみる必要がある。ただし、キミはいまウイングマンの姿だから、このまま入っていったら、たちまち兵士たちにつかまってしまう。どうに

かして、ボドリムス人の姿に変身しなくちゃいけないんだ。それには、キータクラーの持ち物であるアレを使えばいいんだよ。

牢の中に入ると、そこにはアオイの父、ラクが捕われている（写真11）。しかし、目の前にいる彼は立体映像なので、残念ながら助けてやることはできない。けれど、ボドリムス人である彼には、いろいろと話を聞いておくといい。さらに、彼には持ち物をすべて見せておくよう

にしよう。思わぬ情報が得られるかもしれないからだ。

さあ、いよいよ敵本拠地のゲートにきた。ここへやってくると、キータクラーが最後の一騎打ちをしかけてくる（写真12）。再び戦闘モードに入るわけだけど、こんどのキータクラーは、メチャクチャ強く、ふつうの方法では勝つことはできないだろう。こうなったら、一発逆転をねらうしかない。キータクラーがとどめのビームをはなとうとしたとき、ラークの話に聞いた例の物を使ってやるのだ。

宿敵キータクラーを倒したら、ミクちゃんが閉じこめられている牢の前にやってくることができる（写真13）。中にいるミクちゃんは、うつむいたままで、話しかけても牢をたたいてもこちらに気づいてくれない。さあ、ここが最後の難関だ。ボドリムスの道具を使って、ミクちゃんを助けだしてくれ。ミクちゃんのかわいい笑顔がキミを待っているゾ！

魔王の指輪 [日本ファルコム]

怪奇物ソフトで名高い日本ファルコムのホラーアドベンチャーゲーム。１秒足らずで画面を表示するこの技術はスゴイ。キミの目的は、邪悪な魔王から「魔王の指輪」を奪い取ってくること。アメリカの作品をかなり意識しているようで、あちこち行ったり来たりしないことには先へ進めない。難易度は中の上。

PC8801／mkII 5D
FM7 5D
FM77 3.5D
■8,700円

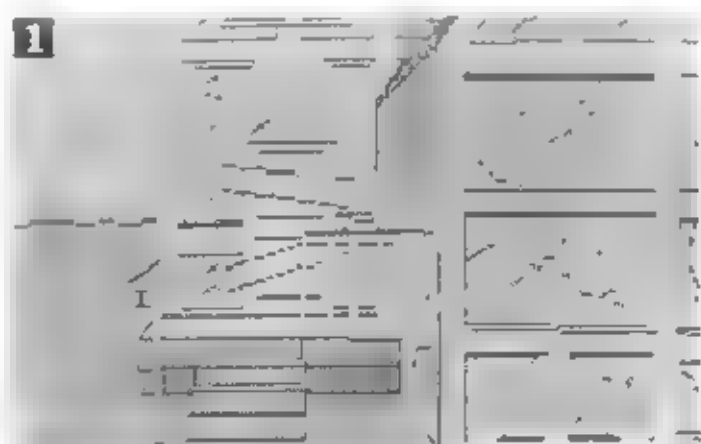
かつて、繁栄を誇っていた国エレミア、それが突如として一夜のうちに滅んでしまった。暗黒の牢に閉じこめられていたはずの魔王サローンがよみがえり、悪霊たちの軍勢とともに攻めこんできたのだ。それ以来、エレミアの周囲には邪悪なる風が吹き荒れ、戦乱が世をおおっていた。

この暗黒の時代に終止符をうてるのは、もとエレミア王のじつの息子であるキミ、デュムリンしかいないのだ。さあ、正義の国をうちたてるため、サローンと戦え。神聖なる神メントウサのお導きを信じて……。

★恐るべき魔力をはなつ、魔王の館

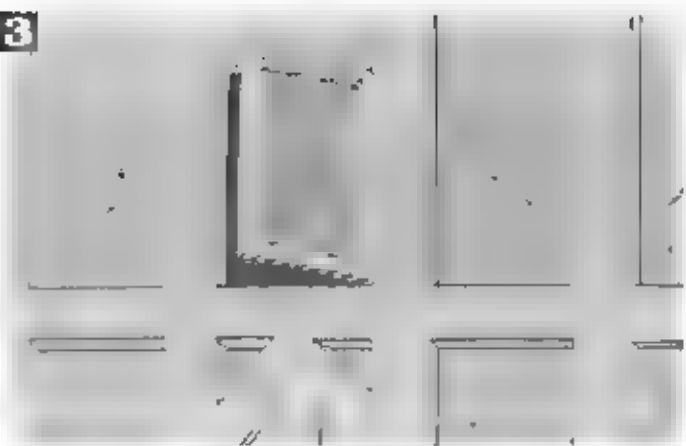
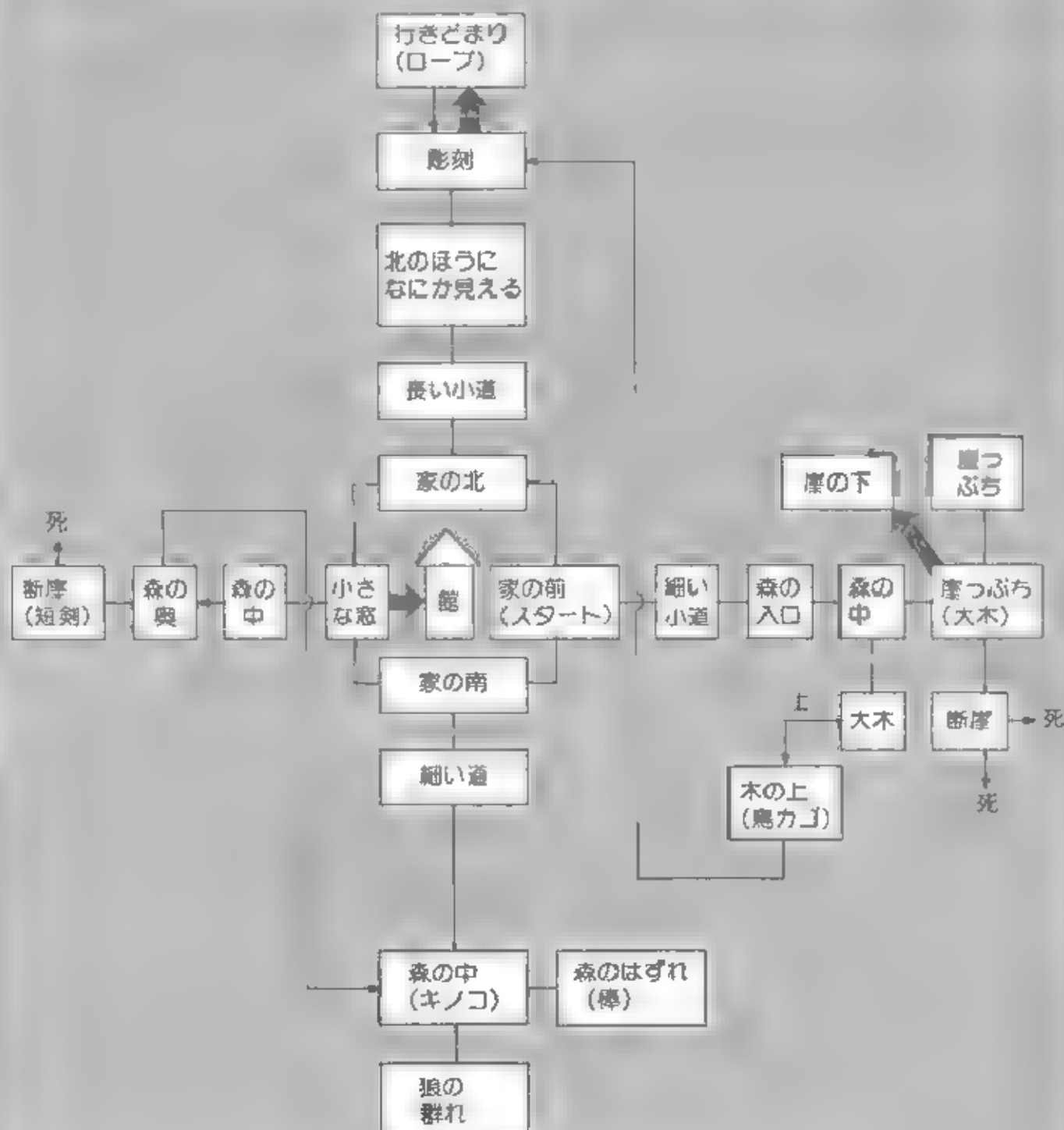
このゲームでキミにあたえられた最初の課題は、どうにかしてスタート地点にある魔王の館に入ることだ(写真１)。けれど、そのまえに館のまわりの世界でいろんな物を拾っておかなくてはいけない。少なくとも、棒、短剣、鳥カゴの３つは簡単に手に入るはずだから、かならず拾うようにしよう(わからない人はマップを参考にしてくれ)。そして、ちょっと考えさせられるのが、不思議な力をはなつ彫刻の前の場面(写真

1

2

2）彫刻の目を見ていると、だんだん体がしびれてきて、動けなくなってしまうんだ。こういう場合は、ヘタに見てしまうからいけないので、見ないようにして先へ進んでいけばだいじょうぶ。そして、その先でもうひとつの道具を手に入れれば、魔王の館へ入るための準備は万全だ。

ところが、館はがっちりとガードされていて、どこからも入れそうな雰囲気じゃない。しかし、

館の外の世界

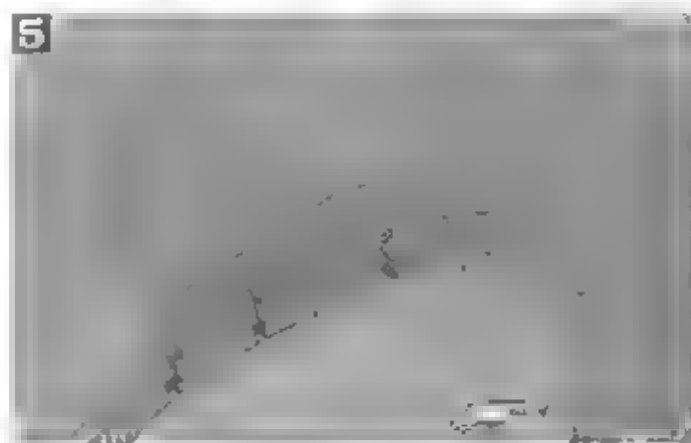
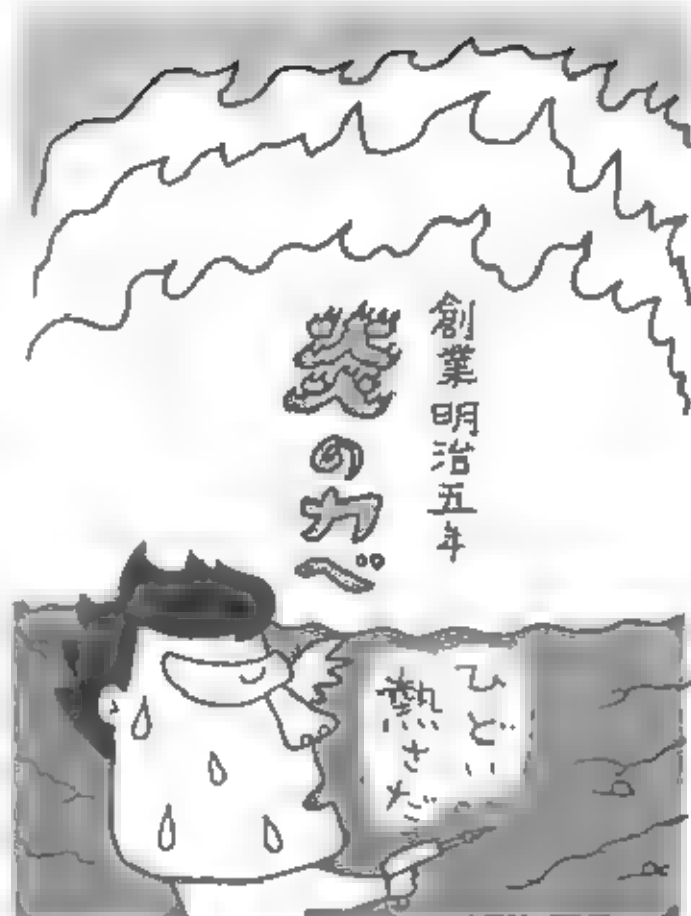
行きどまり（ロープ）
彫刻
北のほうになにか見える
長い小道
家の北
死
断崖（短剣）
森の奥
森の中
小さな窓
館
家の前（スタート）
細い小道
森の入口
森の中
崖つぶち（大木）
崖の下
崖つぶち
家の南
細い道
上
大木
断崖
死
死
木の上（鳥カゴ）
森の中（キノコ）
森のはずれ（棒）
狼の群れ

たった1ヵ所、写真3の場面だけはなぜか魔力が弱っているんだ。これぞ天の助け、さっそくさっき手に入れた道具で窓を大きく開けて、中に入っちゃおう。なお、館の外の世界にはダミーの品がたくさんあるので要注意。とくに、森の奥にいる狼の群れには抵抗することはできないし、ロープを使って崖の下へおりても、結局なにもできないからね。館の中に入れたら、とにかく落ちている物を拾いまくって、屋根裏部屋にあがろう。そして、南にあるハシゴを下に降り、いよいよ魔王の本拠地である洞窟へ GO/

★決死の潜入、魔王の洞窟

洞窟の細い道を北へ進んでいくと、凶暴そうな鬼がキミのことを待ちぶせている(写真4)。

ふだんならば、いちもくさんに逃げださないとだめな相手だけど、魔法の武器を持っているいまのキミにとっては敵じゃない。ここはストレートに鬼の息の根をとめてしまうのだ。

つきあたりの三叉路(さんさろ)を東へ曲がってみると、こんどは巨大な炎の壁がキミのゆく手をはばんでいる。しかし、たいてい、この手の障害物の先には、なにか重要な物があるもんだ。相手が火とくれば、対処の方法はわかるよね。そう、キミがゲームスタート時から持っているアレを使えばいいんだ。

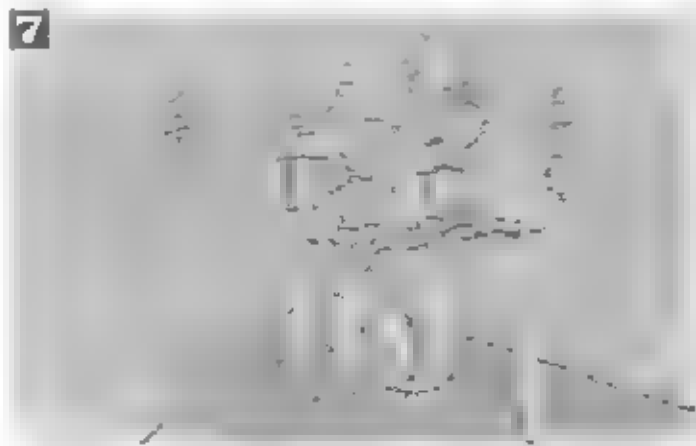
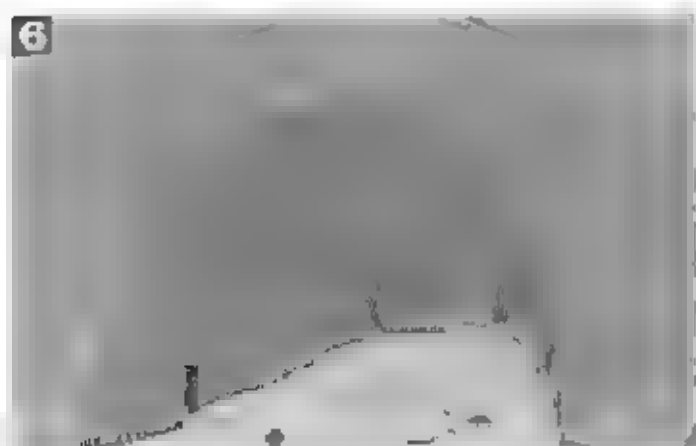
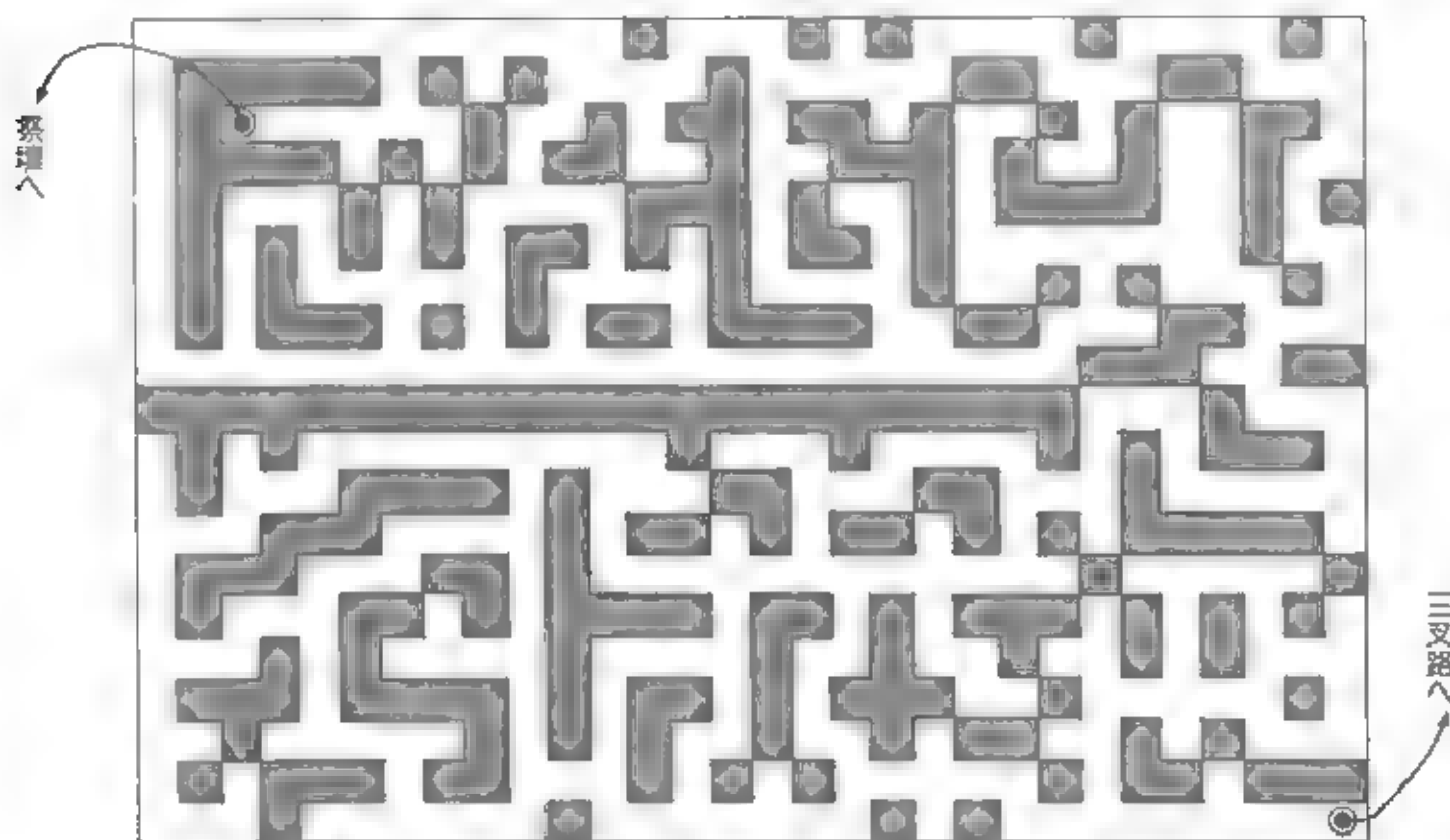
思ったとおり、炎の壁の裏側には1匹のネズミがいた(写真5)。もちろん、ここではネズミ

をつかまえるべし。ただし、そのためにはちょっとした工夫が必要なのだ。まずは食べ物を床に置いて、ネズミの注意をそらさなくちゃならない。そして、当然、ネズミをつかまえておくための容器も持っていないと困るゾ。

さて、一方、三叉路(さんさろ)を西へ進んでいくと、おそろしく広い三次元迷路へと突入してしまう。こんな広い迷路、マップを書くだけでもとんでもないと思うかもしれないが、ゲームを終わらせるためには、ぜひとも迷路をぬけでたところにある××が必要なんだ。大サービスで迷路マップもここに掲載しちゃうので、ガイドとして使いながら迷路を往復してみてくれ。ちなみに、

ひとつだけ注意しておくと、この迷路はあまりにもすんなりとゴールへ到着すると、ゴールの扉が開いてくれないんだ。だから、わざとまわり道をしていかなければならないヨ。

こんどは、はじめに来た道をひきかえして南のほうへ歩いていくと、エメラルドを守る神秘的なヘビと出会える（写真6）。だが、すんなりとキミにエメラルドをプレゼントしてくれるわけはない。こちらからもなにかヘビの好物を進呈して、それと交換でいただくしかあるまい。

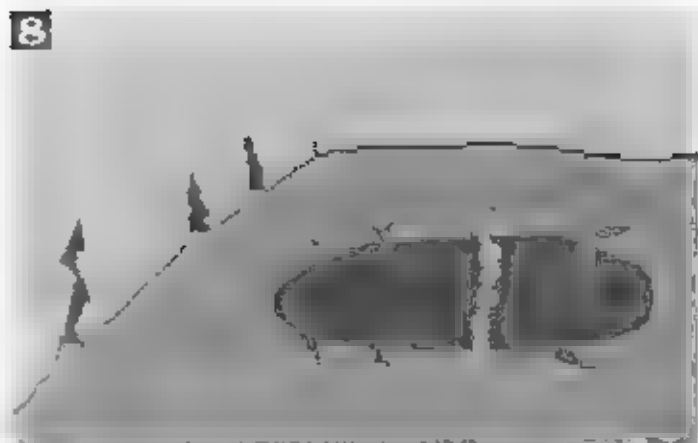
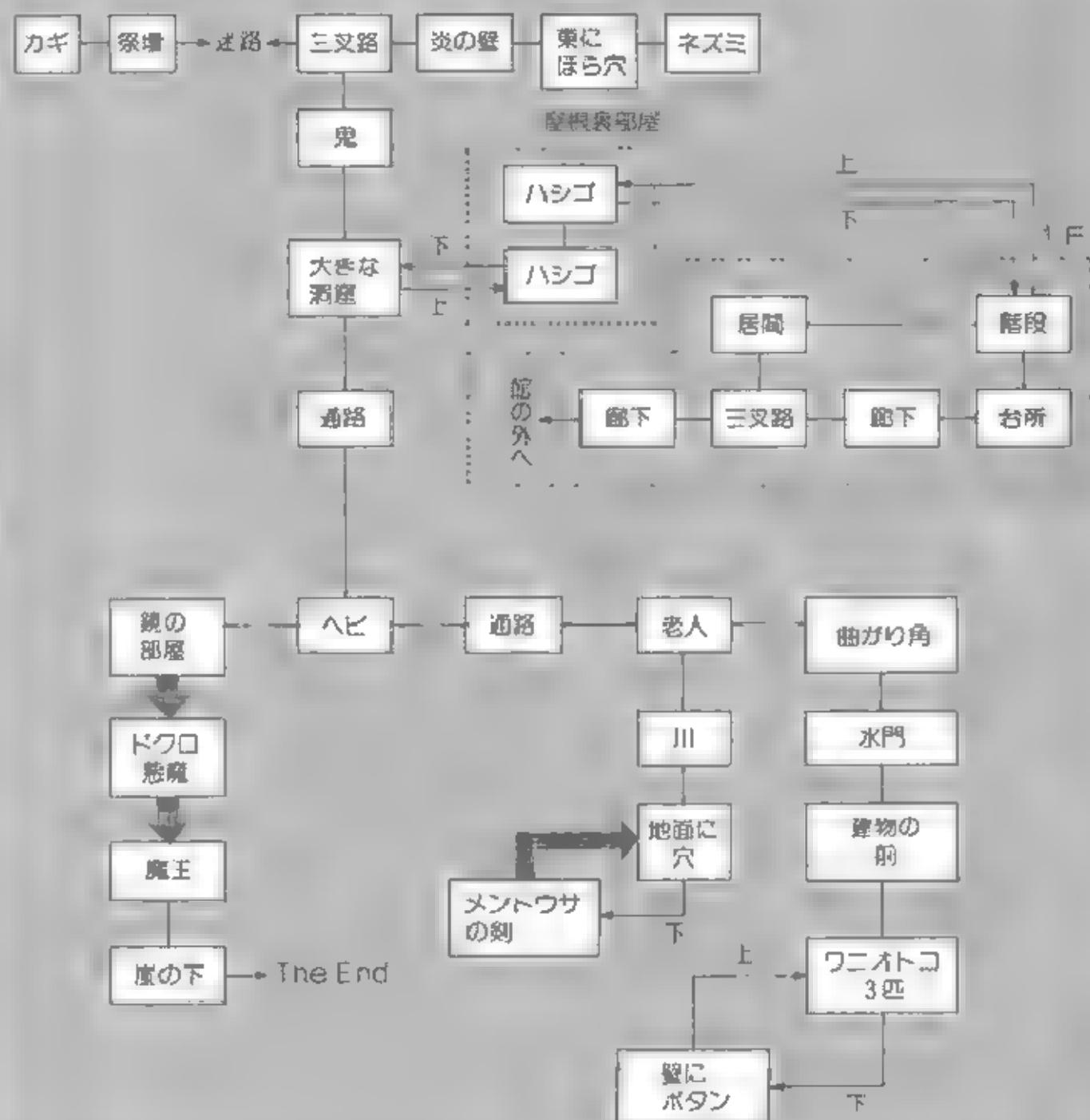
つぎに、そのまま迷路を東へとると、ひとりの老人がヌボーッと目の前にあらわれる。慈善団体に属しているわけじゃないけど、こういうお方にはなにか寄付してあげるのがいいようだ。彼はとてもおなかがすいているようすだから、それにあわせてうまく行動すると、魔王にたちむかえる強力な武器をもらえるんだ。

つづいて、東、南と進むと、目の前にあらわれる建物には、一度は入ってみる必要がある。これは近くにある水門をコントロールする施設なんだ。しかし、中に入ってみると3人のワニオトコがキミの行動をじゃましようとする（写真7）。3対1じゃ、どうにも分が悪い。ここは急がばまわれ、いったんひき返してみるのがよさそうだ。すると、なにを思ったのか、ワニオトコのなかの1匹だけがキミのあとを追いかけ

迷路マップ

てくる。ラッキー！　1対1なら十分に勝てるゾ。――これを3回くりかえせば、この場面はクリアできる。あとは、建物の中に入って、ボルトをまわして水門を閉じておくようにしよう。

さて、水の流れがとまると、ピラニアの怪物から解放され、写真8の場面に来ることができる。じつは、この穴の中には、伝説の武器「メントウサの剣」があるんだ。だからといって、

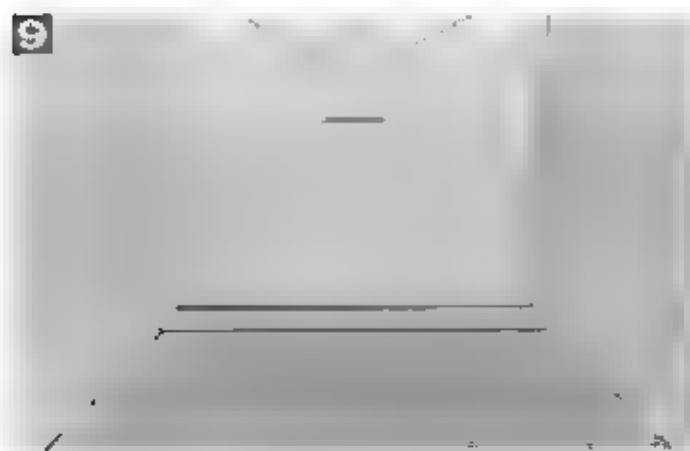
8

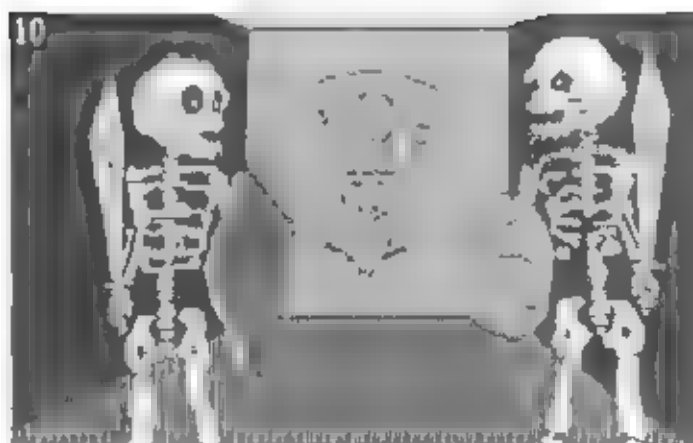
館の中と洞窟

カギ
祭壇
迷路
三叉路
炎の壁
東にほら穴
ネズミ
鬼
屋根裏部屋
ハシゴ
ハシゴ
上
下
下
上
大きな洞窟
居間
階段
館の外へ
廊下
三叉路
廊下
台所
通路
鏡の部屋
ヘビ
通路
老人
曲がり角
ドクロ悪魔
川
水門
魔王
地面に穴
建物の前
メントウサの剣
下
崖の下
The End
上
ワニオトコ3匹
壁にボタン
下

なんの準備もなしに、いきなり降りていくようじゃ、キミはまだまだアマイ。この鎖は腐りかけているから、キミの体重をささえきることができないんだ。なにか鎖のかわりになる物をセットすればいいんだけど……。

★発見！　魔王の指輪（Demons Ring）

　さあ、強力な武器も手に入ったことだし、いよいよ宿敵である魔王との対決だ！　しかし、ヤツもキミの動きを察知したのか、とても強力な防御策をたててくる。これで魔王の部屋に入るまでがひと苦労だ。

　その第1の難関は写真9の鏡の部屋。どちらを向いても自分の体が映っているだけで、なに

やら不思議な魔力に吸いこまれていくようだ。もたもたしていると、命がアブナイ！　だけど、どうやってここを突破したらいいんだろう？鏡の1枚がクルッとまわって、隠し部屋へ行けるわけでもなさそうだし……。まあ、とりあえずはちょっぴり鏡に接触してみてごらん。

　つづく第2の難関は写真10の部屋。ドクロと悪魔という魔王の忠実なるしもべたちが、いまにもキミに襲いかかってこようとしているんだ。両方いっぺんを相手にするのはさすがにキツイから、戦力分断作戦をとってみよう。まず、ドクロにはキミのそのままの実力でも十分に勝てる。問題は、魔王と同じくらいの魔力をもっている悪魔だ。こいつを倒すためには、洞窟内で

手に入れた光るものを使わなくちゃいけない。なお、正面のトビラは、ダンジョンで手に入れたカギで開けられるよ。

　鉄壁といわれたガードをしりぞけ、ついに魔王の部屋に潜入することに成功！（写真11）ここではだれにも妨害されることなく、魔王と1対1の真剣勝負ができる。まずは、なによりも魔王の魔力をふうじこめてしまおう。ヤツに魔法を使われたら最後、キミの敗北は決定的といってもいいからだ。それからあとは、手にしているメントウサの剣の威力を信じるしかない。はたしてキミは、魔王の指輪（Demon's Ring）を取りかえして、世界を救うことができるだろうか？

ポートピア連続殺人事件

[エニックス]

PC8801／mkII
PC8001mkII
PC6001(32K)
PC6001mkII／6601
FM7／77
X1C／D

T■3,600円

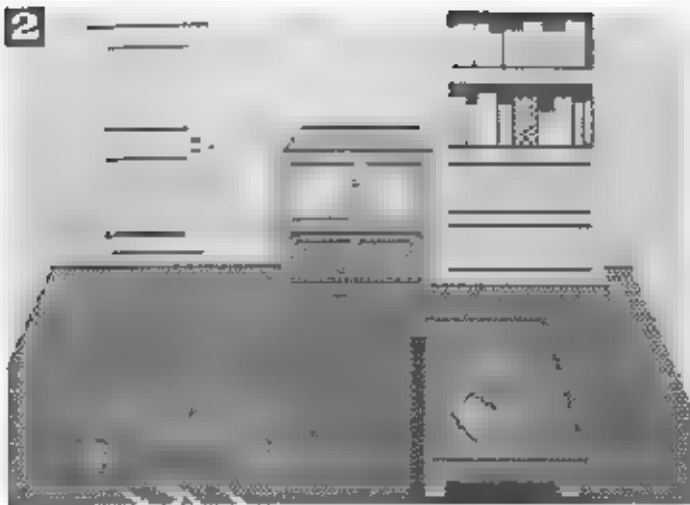
日本初の本格的推理アドベンチャーゲームがこれ。部下の刑事を使って神戸でおきた連続殺人事件の犯人を見つけだすことが、刑事部長であるキミの任務だ。数ヵ所の土地を自由に移動することができるが、解決へ至る道はたったの1本。それを見つけるためには、捜査の手順などを知っておかねばならず、かなりハイレベルだ。

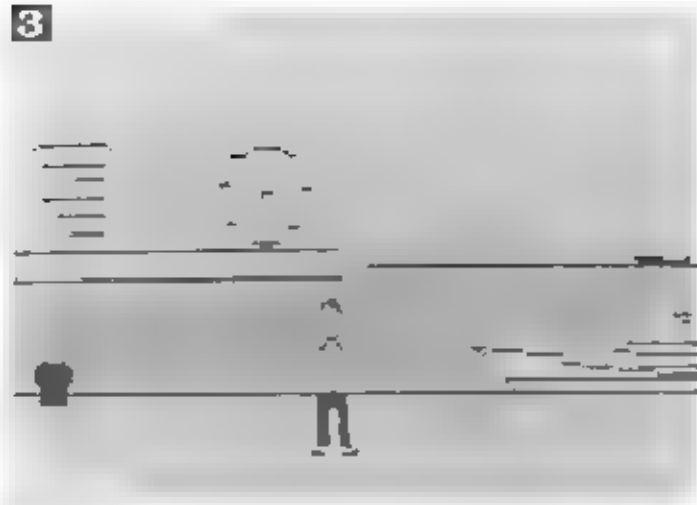
この事件は、ポートピア博覧会もまっ最中の神戸の町でおこった。悪徳サラキン「ローンヤマキン」の社長、山川耕造が密室で謎の死をとげたというのだ。ほんらいならば、自殺の可能性もないとはいえないが、あの強欲の耕造が自らの命を絶つなどとは考えられない。むしろ、耕造にうらみをもつ人間は山ほどいるのだから、他殺の線がこいのはだれの目にも明らかである。本庁捜査一課から派遣されたキミは、優秀な部下のヤスとともに、この事件の解明へとのりだしていった。だが、これが恐ろしい連続殺人事件の幕開けであるとは、だれひとりとして知る者はなかった……。

◉殺人事件発生!容疑者を調べろ

このゲームは、移動したい場所を入力するだけで(例:ゲンバ イケ)、どこへでも行けるという変則的な移動方法を採用している。だから、いままでの東西南北という移動によって、ほぼ決まったコースを通っていくゲームとちがい、ゲームを終わらせるための決まった道筋なんてものはないんだ。そこで、ここには事件解決への最短距離の方法を紹介してみた。途中で迷宮入りしそうになっている人は、ぜひ参考にしてほしい。

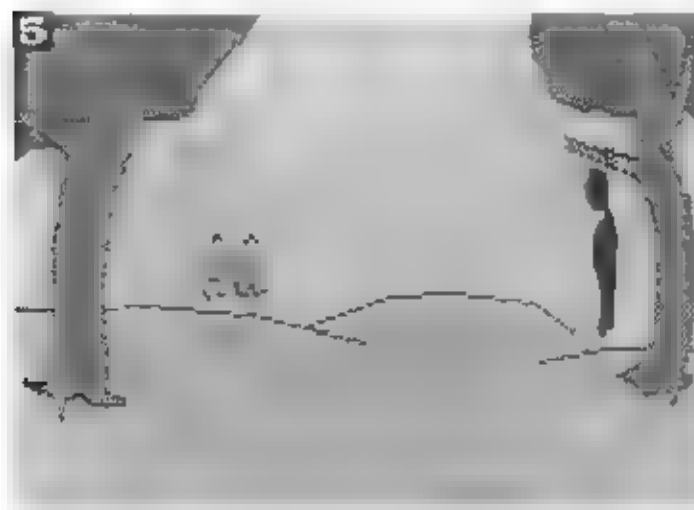
1

まずスタートは、現場付近の住宅街の中(写真1)。捜査の第一歩は「キキコミ」からはじまる。すると、平田という男が事件当日からいなくなっていることがわかるんだ。こいつが第一の容疑者であると思ってまちがいない。

つづいて殺人現場の調査にいこう。写真2の場面では、いろいろな物を調べてみる必要がある。死体、ドア、机、本だな……などなど。そして、ここを捜査していると、突然洗たく屋の店員から情報が入るはずだ。「平田は京都へ行くと、言ってましたよ」というのだ。ウーン、これはますますあやしいゾ。

聞きこみ、現場検証が終わったら、つぎは取り調べだ。捜査本部にもどって、容疑者をひとりずつ調べていこう。文江、利之とも殺人の動機らしきものは見あたるが、アリバイをうちくずすだけの証拠がない。これでは捜査がますます難航するばかりだ。小宮というオジンにいたっては、なにを聞いても、「ワシじゃない、ワシじゃない」とわめくだけ。しかし、こんなにあわてた態度をとるのは少しおかしいゾ。こいつはなにかを知っているにちがいない。少し痛いめにあわせてやってもかまわないから、聞きだしてごらん。

小宮に聞いた情報にしたがって、さっそく港へ行ってみよう。ほおら、いかにもヤバイ仕事をやっているような黒ずくめのお兄さんが立っているだろ(写真3)。「いま何時ですか?」というヤツの質問に、暗号にあった、例の言葉を答えてやると、なにやら大きな包みを渡してくれるんだ、ン? この白い粉は!? キサマ、こんなものを取り引きしているとは——逮捕だ! 思わぬ事件の発覚があったおかげで、耕吉殺しの容疑者のひとりは完全にシロだとわかる。(注意:暗号の言葉は機種により異なる)

さて、こんどはもうひとつの手がかりであるマッチの線から、捜査をすすめていこう。マッ

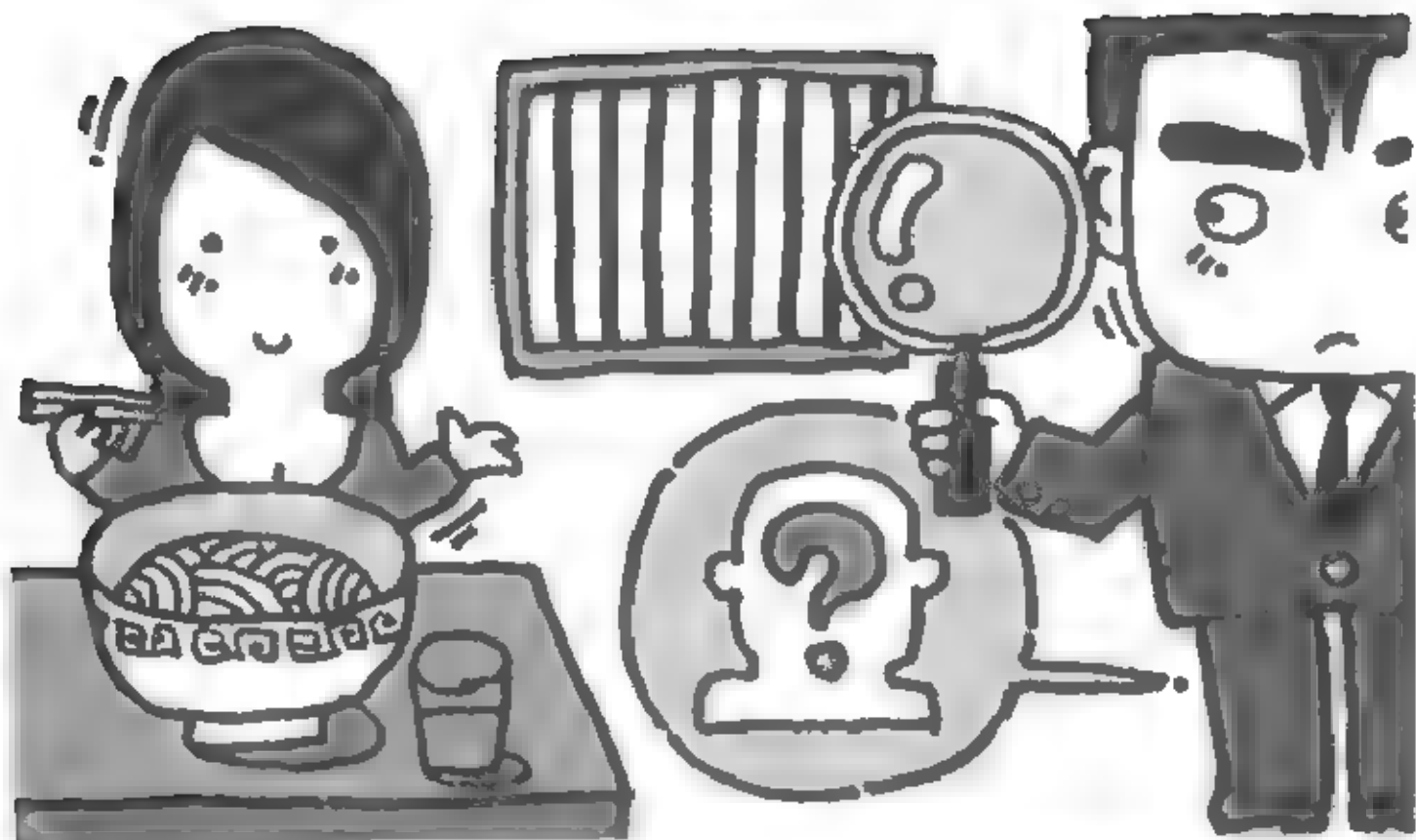
チに書いてある店の名前と電話番号から、「パル」という店を探しだしてごらん。パルに到着したら(写真4)、マスターに殺人現場で発見した貴重な資料を見せるのだ。すると、あらたに河村という人物の存在を聞きだすことができる。ちょうどこのころ、またもや洗たく屋から情報が入ってくる。「平田の洗たくもののポケットに、メモが入っていました。×××　××××と書いてあります」というのだ。そこで、そこに電話してみると、「おかけになった電話番号は、現在使われておりません……」と電話局のむなしいテープの声がかえってきた。オカシイゾ？ ここでピンとひらめくようならば、キミはもう超一流のプレイヤーだ。そう、平田は京都へ行くと言ってたんだよね。京都とキミがいまいる神戸とじゃ、当然局番がちがうだろ？

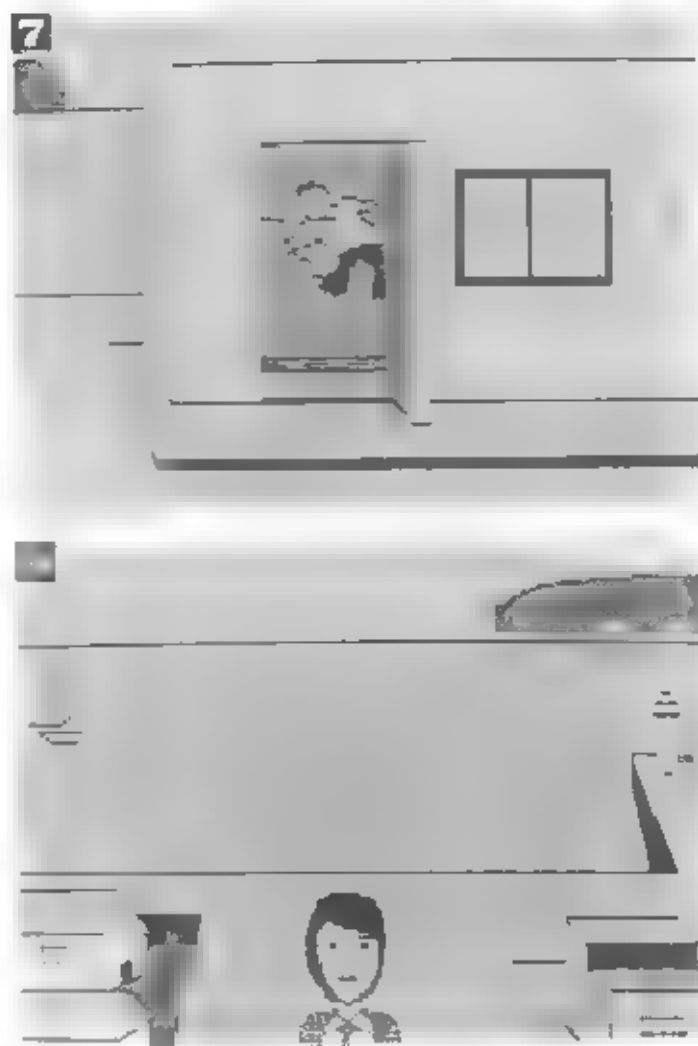
うまい具合に電話が通じると、そこは京都にある、とある旅館。さっそく、平田のことを尋ねると「平田さんなら、アミダガミネへ行くと

言ってましたよ」と答えてくれた。ようやく解決の糸口が、見つかりかけてきたと思えるかもしれないが、キミはアミダガミネで恐るべき事実に直面することになるんだ。なんと、そこで平田が首をつって死んでいるのだ！(写真5)

「これは自殺ですね。これで事件も無事解決か……」と部下のヤスは言うのだが、どうもふに落ちない点がある。ちょっと待て！ 死体を調べてみるんだ！ すると、平田の死亡推定時刻は殺人事件のおこった時間よりも前であったのだ。つまり、平田は耕造殺しの事件にはなんの関係もなかったのだ。

◉事件は連続殺人へ……犯人は誰だ？

これで、またふりだしにもどってしまったが、このていどの失敗で捜査をあきらめちゃいけない。もういちど、はじめから聞きこみをやり直してみるのだ。すると、「お恋」という女性がなにやら事件のカギを握る人物であるらしい、ということがわかるんだ。さっそく本部でお恋を取り調べようとすると、「わたし、はらへってん

だがねー」とズウズウしい態度(写真6)。エーイ、ラーメンだろうとギョーザだろうと、出前でとってやるわい！ すると、お恋の証言により、耕造と河村がサギ仲間だったという事実がわかるんだ。ということは、分けまえを争って、仲間われしたという線も十分に考えられる。

再び、うろうろ聞きこみをつづけていると、突如お恋からのタレコミが入る。「河村がいま、スミレ荘にいるわよ！」というのだ。このチャンスをのがす手はない。スミレ荘へ直行するのだ！　しかし、そこへ到着してみると、またもや……(写真7)。いったいナゼ？　だれが耕造殺しの主犯なんだ？

まさに連続殺人事件と発展してきたが、いよいよ捜査もクライマックスをむかえる。捜査一課から、貴重な情報が入ってきたのだ。「耕造と河村たちの最大の仕事は、××産業のサギだ」ということである。××といえば、アイツの名字じゃないか！　ここでアイツを取り調べようとすると、行方不明になっていることがわかるんだ。こうなったら、徹底的に追求するしかない。アイツの故郷であるスモトへ行って、聞きこみをしてみよう（写真8）。すると、はじめて犯人らしい人物の正体が明らかになる。あとは、その人物が真犯人だという決定的証拠を見つけだせばいい。なにしろ、犯人の体にはぜったいに消えない目印がついているんだ。ハダカにしちゃえば、すぐにわかるサ。さあ、はたしてキミは、

部下にしたわれるような名刑事になれたかな？

アゲイン [エニックス]

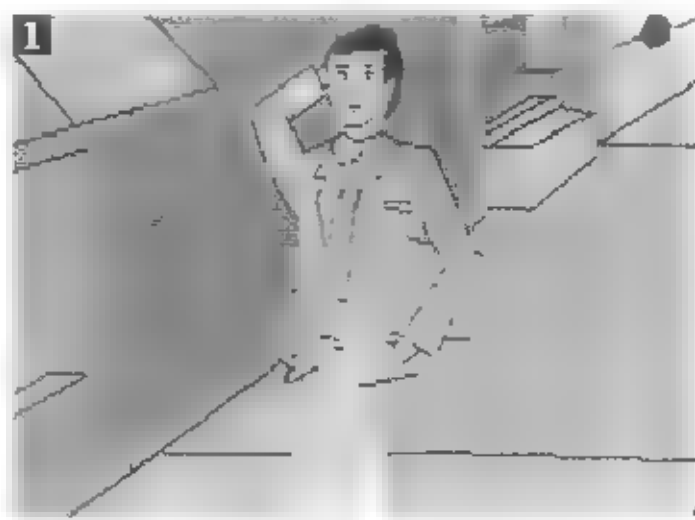
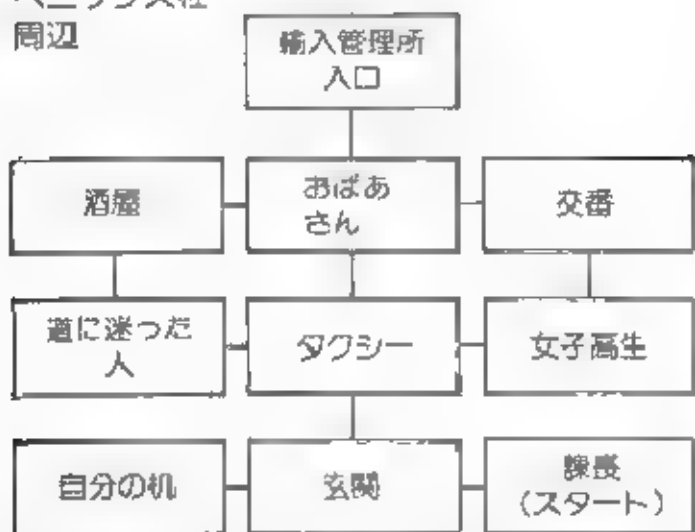
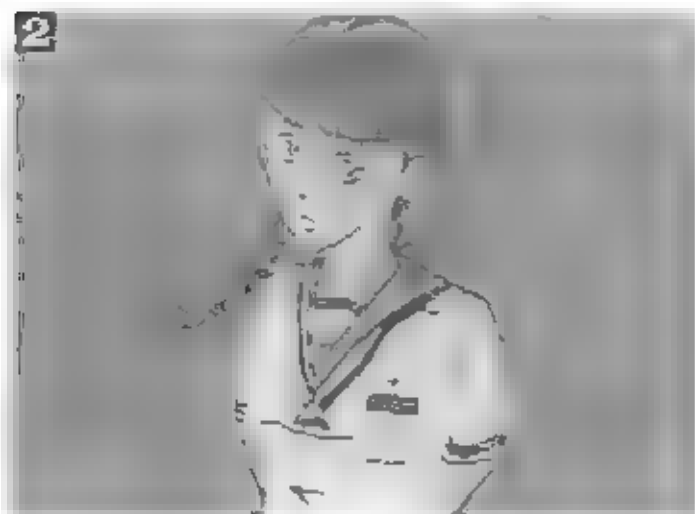
PC8801 mkII・FM7 new7　5D■5 800円

ENIXの第3回コンテストの入選作品。まったく異なった7つの人生で、それぞれ成功をおさめることが目的。7つの別のゲームがひとつにまとまったような構成で、物語の展開は枝分かれの連続。また、ロールプレイング、シミュレーション、パズルなどの要素もふくまれており、とにかく道のりの長いゲームで、難易度はたかい。

平和な天国の住民であるキミは、神様の仲間入りをするためにあるプログラムを組んだ。それは、7つの人生においてビッグサクセスを得るまでの道のりを設定したものである。神様になるためには、この7つの人生すべてを実際にシミュレートして、プログラムどおりのビッグサクセスをおさめなければならない。ところが、いったんその人生をやり直すために、地上へ降りたキミは、すべての記憶を失い、ただの地上の人間となってしまう。すなわちキミは、天国で組んだプログラムの道筋を、現実の世界でアドベンチャーしなければならないのだ。はたして、キミは7つの人生すべてで成功をおさめ、神様となることができるだろうか?

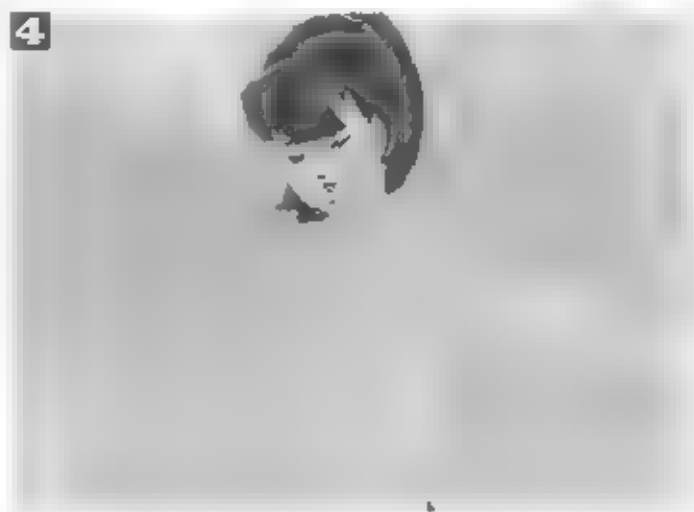
このゲームは、スタート画面こそ同じだが、キミのプレイの仕方によっては、7種類のまったくちがった展開が見られるんだ。ここでは、それぞれの人生を難易度のたかい順に紹介していこう。

★1．ヘニックス(貿易会社)

HENIXという奇妙な名称の会社に勤めて、キミが最初にもらった仕事は、輸入管理所へ行って荷上げの許可をもらってくることだ。この会社は失敗を許さないところらしいから、1回もミスはできないゾ。まずは、係長の机の上とキミ自身の机の上にあるものを取って、会社の外へ出よう。すると、商店街で道に迷っている人と出会える(写真1)。困っている人を見たら、

助けてあげるべし。すると都合のいいことに、彼は輸入管理所の人で、思わぬ情報が得られるんだ。そこで、手みやげのひとつも買って歩いていくと、こんどはおばあさんが道に迷っている。「大安寺というお寺を教えてくれんかのう？」と、尋ねられても、キミが知っているはずはない。こんなときには、もちろん、おまわりさんの助けをかりるしかない。ところで、町のはずれにいる女子高生(写真２)には、かまわない

ほうがいいよ。ヘタにデートにつきあったりすると、朝になっちゃうかもしれないからね。

ようやく輸入管理所に到着したけど、こんどは門番がキミを通せんぼ。ここでは、キミがヘニックスから来た使いであるという、確たる証拠を見せなくちゃいけない。すると、うまく中に入れ、作本部長の前へと案内される。彼は「荷上げの許可は絶対にやらんぞ」といばっているけど、例の物をプレゼントしてあげればだいじょうぶ。そして、そのまま部長につきあってバーに行き、部長を酔っぱらわせてごらん。キミのことを気にいった部長は、酔ったいきおいで、やっと許可をくれるんだ(写真３)。許可さえもらっちゃえば、こっちのもの。勘定をまかされ

ても平気、平気。レジから会社に電話で連絡すればいいのサ。オメデトウ、キミはこれで係長に昇格だ！

係長となった数日後、キミは引野部長に呼び出され、部長の娘と結婚してくれないかと言われるのだ。写真４がその娘で、こんなカワイイ

子との結婚をことわることはないだろう。そこで、承諾して無事結婚式も終え、これですべてがうまくいく………ところが、突然引野部長が失脚！　これにより、同じ派閥と思われたキミも、アラビアに左遷されてしまうんだ。そして ここから先は、なんとロールプレイングゲーム(写真５)となる。ここでは、ひたすら根性をだしてやるしかない。ゲームを解く手順としては、

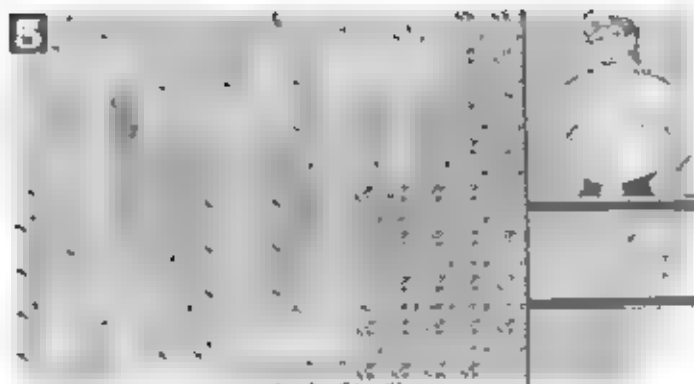
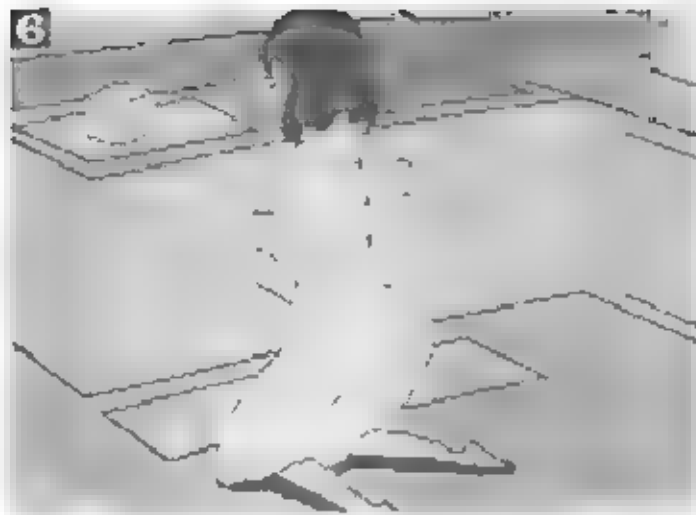
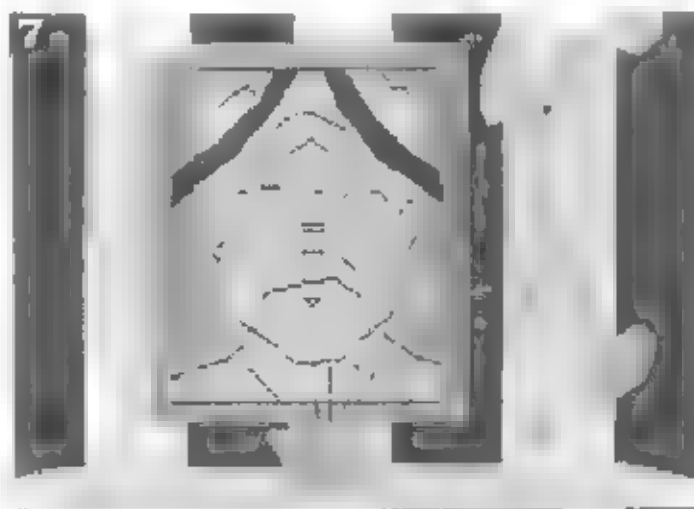



表1　ロールプレイングゲーム攻略法

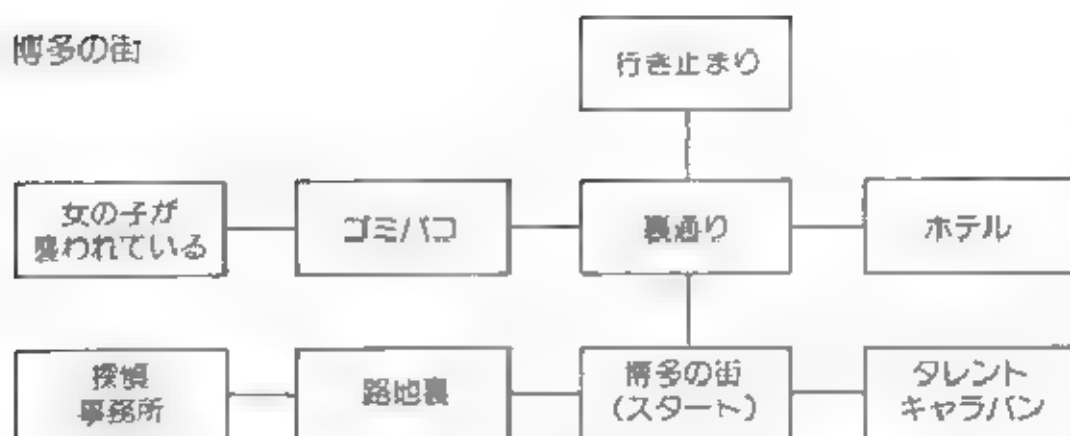
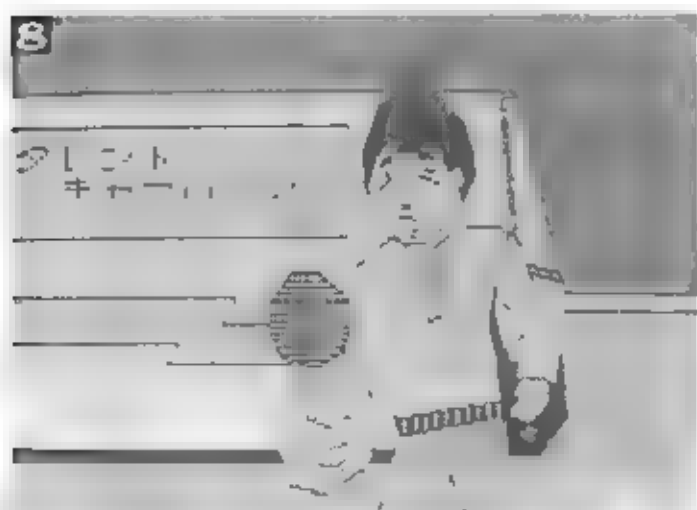
(1)　旅人や兵士と戦って金を得る。(売春婦に勝つのがもっとも効率がいい。また、金ばかりでなく、剣や銃などを得ることもあり、それによって攻撃力が増す)
(2)　食べものを買って、体力を増加する。
(3)　兵士や反逆者と話をすると、軍隊を安く雇えるコネがつくかもしれない。
(4)　売春婦を買うと経験値が増加する。ただし、金と体力は減少。(これはかならず2、3回行なわなければならない)
(5)　軍隊を雇う。
(6)　トリデをつぶす。
(7)　スコップを買い、人夫を雇う。
(8)　石油を掘る（トリデの場所）

表①のとおりで、2〜3時間もあれば、おそらく解けると思うよ。そして、ここで成功すれば、キミは部長に昇格、エリート街道まっしぐらだ！

収入の増えたキミはもう太っ腹、妻の望みにはなんでもこたえてあげよう。「赤い屋根のおうちがほしい」という願いをきいて、キミは町へ出かけるんだ。ここでは2とおりのパターンがある。もしもあのおばあさんに道を教えてあげた人は、銀行から不動産屋へと行ってみるといい。それができなかった人は、本屋へ行けばいいよ。これで6 LDKの家を手に入れたキミは、ますます幸福な一生を送ることになるんだ。

そして、その10ヵ月後、台所で仕事をしていた妻が急に倒れてしまう(写真6)。『あなた、子供が生まれそうなの、なんとかして』と叫んでいるが、あわてちゃいけない。こういう場合には、そう、119番だよ。これで無事ご出産。

しかし、生まれたときはかわいかった子供も、15才になると、暴走族のメンバーになり、不良化してしまうんだ。ここで甘やかしてはダメ！　ビシッと、父親としての愛のムチを与えてやろう。すると息子も目をさまし、もとの円満な家族にもどるんだ。さらにキミは社長となり、最後は大勢の孫たちにかこまれて幸せに死にましたとさ(写真7)。

★2. スーパースター

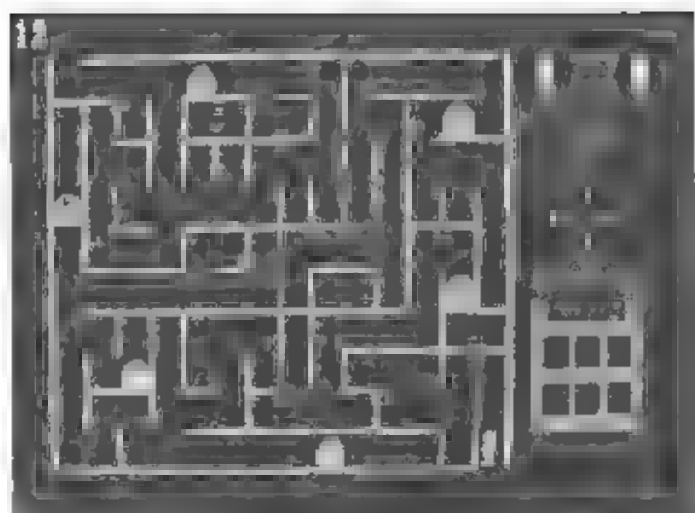
スーパースターになるためには、まずはヘニックス社に入らなくちゃいけない。そして、荷上げの許可をもらって、係長に昇格する、というところまでは前と同じだ。しかし運命の分かれ道は、引野課長の娘との結婚話。もしも、ここで結婚をことわると、キミは左遷されて博多

の町へとやってくることになる。そうしたら、すぐ東にあるタレントキャラバンのところへ行ってみよう(写真8)。すると、もちまえのひょうきんさで、キミはたちまち芸能界入りできちゃうんだ。まったく、人生ってなにが幸運のきっかけになるのか、わからないもんですねえ。

さてデビューするために厳しい特訓をつづけていたある日、キミが楽屋へ行くと、売れっ子タレントのアスカちゃんがひとりさびしく泣いている(写真9)。いくら人気者とはいえ、まだまだあどけない女の子。だれか話し相手にでもなってあげないと、さびしさはあたりまえだ。そこで、キミがその役目をかってでると、アスカちゃんはキミのことを、兄のようにしたって抱きついてくる。ところが、不運にもそこにカメラマンがいあわせ(写真10)、2人が抱きあっているところを写真に撮られてしまった。ヤバイ！　その写真を公表されたら、

アスカちゃんのタレント生命もおしまいだ。ここはお金の力をかりてでもフィルムを買いとるしかあるまい。

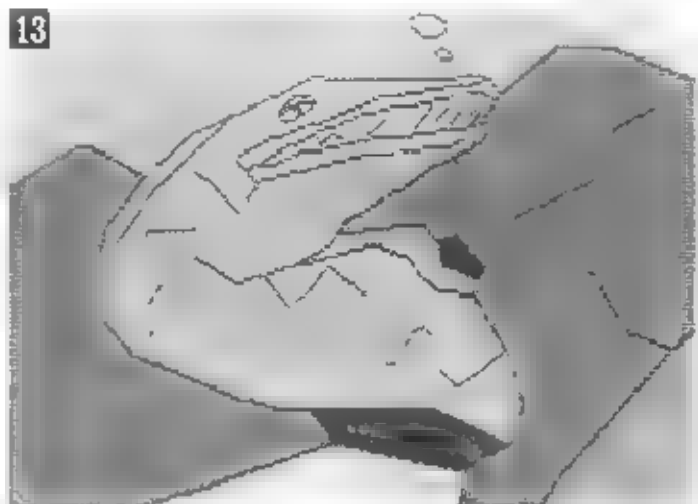
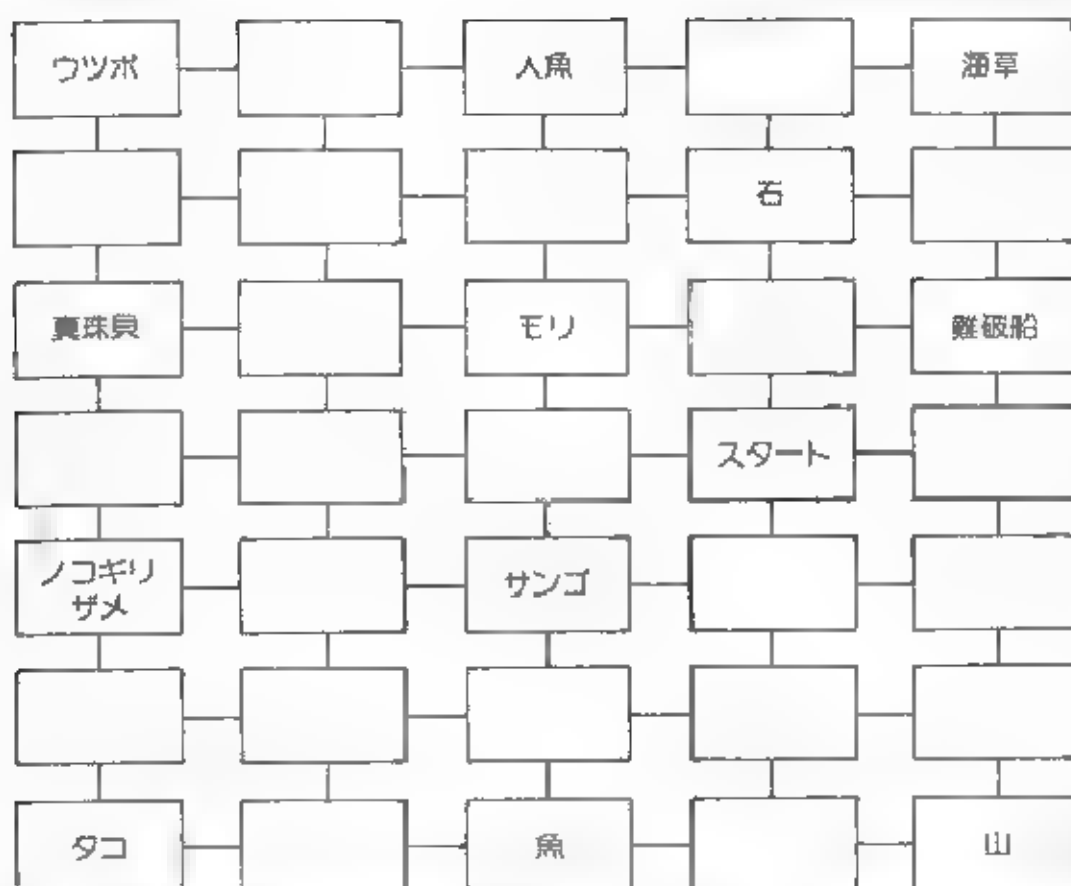
時は過ぎ、そうこうしているうちに、ついにキミもデビューを飾り、一躍大スターとなる。ところが、ドイツでの公演でちょっとした事件がおき、アスカちゃんからもらった大事なペンダントを何者かに盗まれるんだ。現場に落ちている物を拾ってみると、なにやら見たこともない紋章がついている。手がかりはこれだけだ。そこで、紋章を調べるために、本がたくさん置いてあるところに行ってごらん。そして、さあ、紋章の謎をもとめて、ギリシアへGO！(写真11)

ギリシアでやっと見つけた「バルガス」のお城の中に入ってみると、ひとりの少女がキミの目の前にあらわれる。「このギリシアの海エーゲ海に眠るオリンポスの杖という宝物を探してほしいの。私に協力すれば、世界のスターにしてあげるわ」と彼女は言うが、はたして‥‥？しかし、いずれにせよ、せっかくここまで来たんだから、このチャンスをのがす手はない。どんな試練が待っていようとも、とにかく前進あるのみだ！

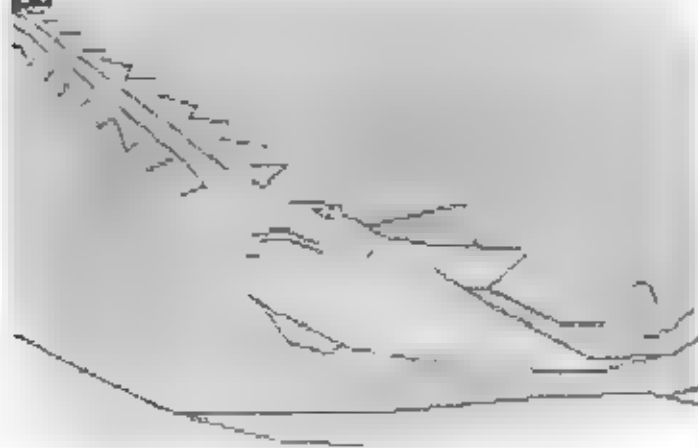
さて、まず第1の難関がマタスの洞穴(写真12)。洞穴の中にある6つの箱を拾って外へ出なくちゃいけないんだけど、これが迷路とパズルを組み合わせたようになっていて、なかなか

表②　マタスの洞穴にある6つの箱の中身

鰓	水の中で息ができる
「ソグラム」	剣の呪文
耳貝	耳にはめると魚の話がわかる
地図	エーゲ海の地図
地図	
手紙	「海に太陽がともるとき、剣を山のいただきにさせ」

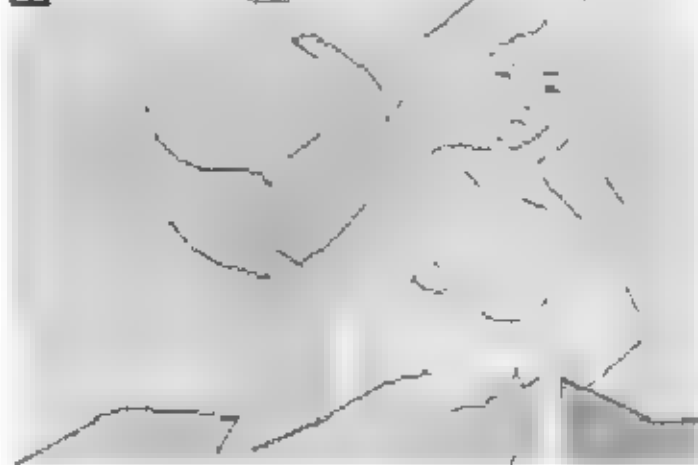
むずかしい。だけど、色が変わる壁はいつも同じだから、何回かプレイすればきっと解けるヨ。ちなみに、洞穴の中の6つの箱に入っている物とその役割は、表②のとおりだ。

準備ができ、船で海にでたら、水の中でも息ができるように変身して、海に飛びこもう。海の中はけっこう広いけど、アドベンチャーゲームとしては基本的なものだ。まず、すんなりと拾える物が全部で4つ。道具さえあれば、泳いでいる魚をとることだってできる。そしたら、写真13のウツボのところへ行って、ちょっとしたものをプレゼントしてあげよう。ウツボさえ

の話を聞かなくちゃいけない。ただし、人魚は魚の言葉しか話せないから、ひと[illegible]人が必要だ。また、首飾りは2つの材料があれば作ることができるよ。これで、うまく話ができると、ある場所を人魚に教えてもらえる。その場所で2つの宝をセットし、アノ呪文をとなえると、ついにオリンポスの杖が出現！ 少女はとても喜び、この冒険がきっかけでキ

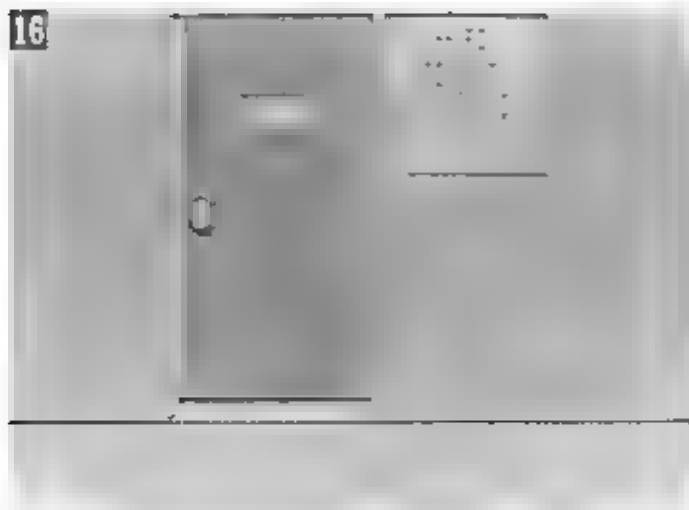
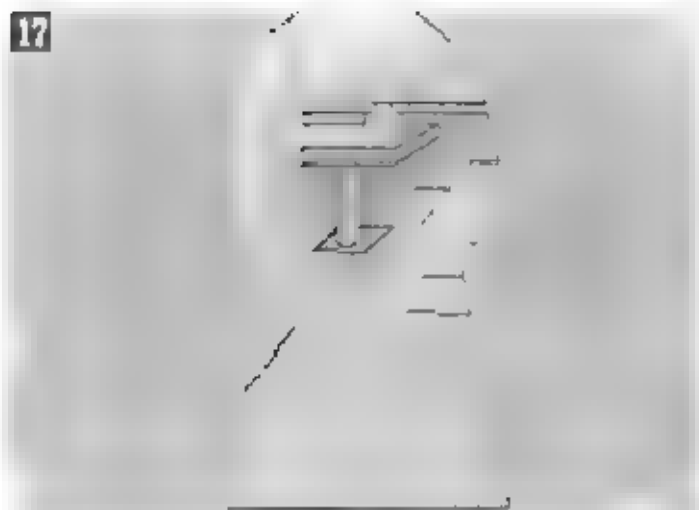
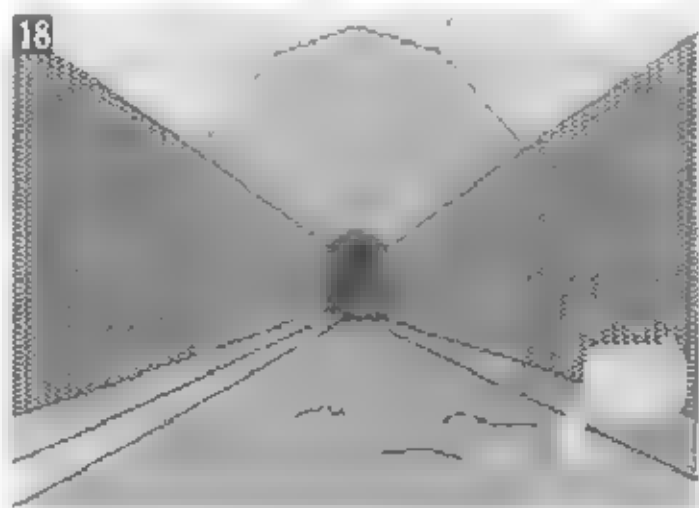
14

15

手なずけちゃえば、大ダコを追いはらって剣を手に入れることもできるんだ。

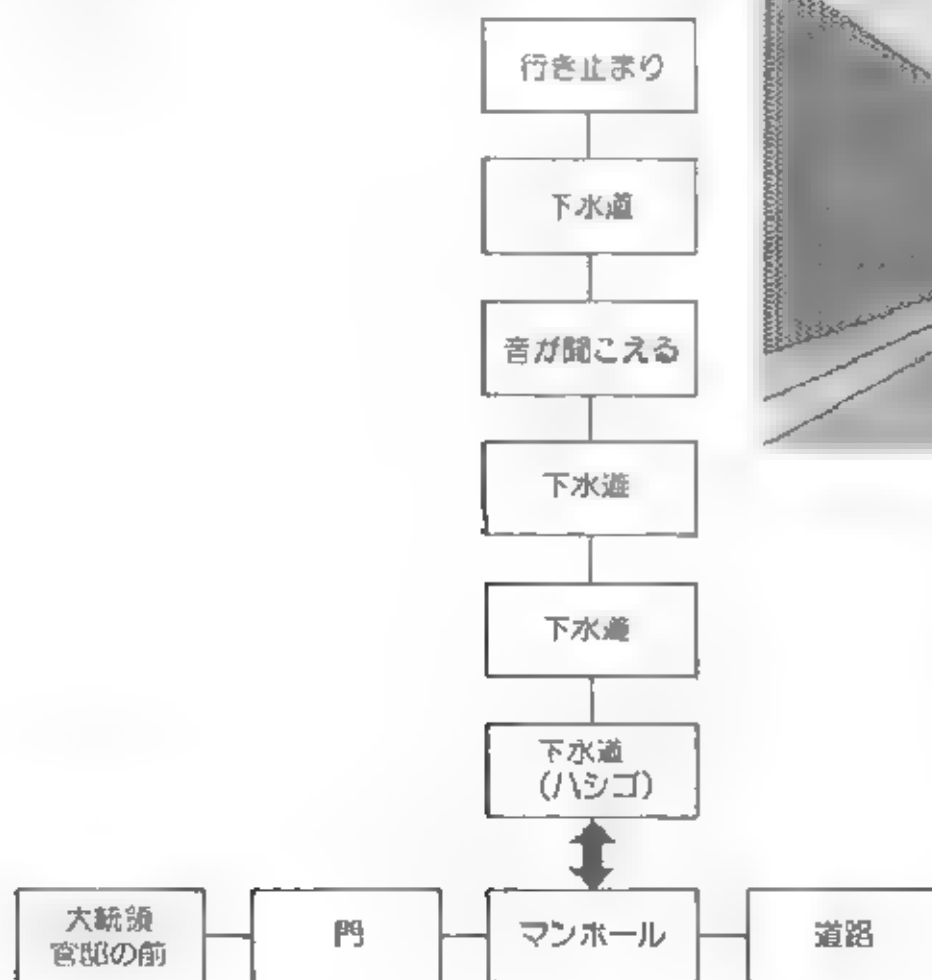
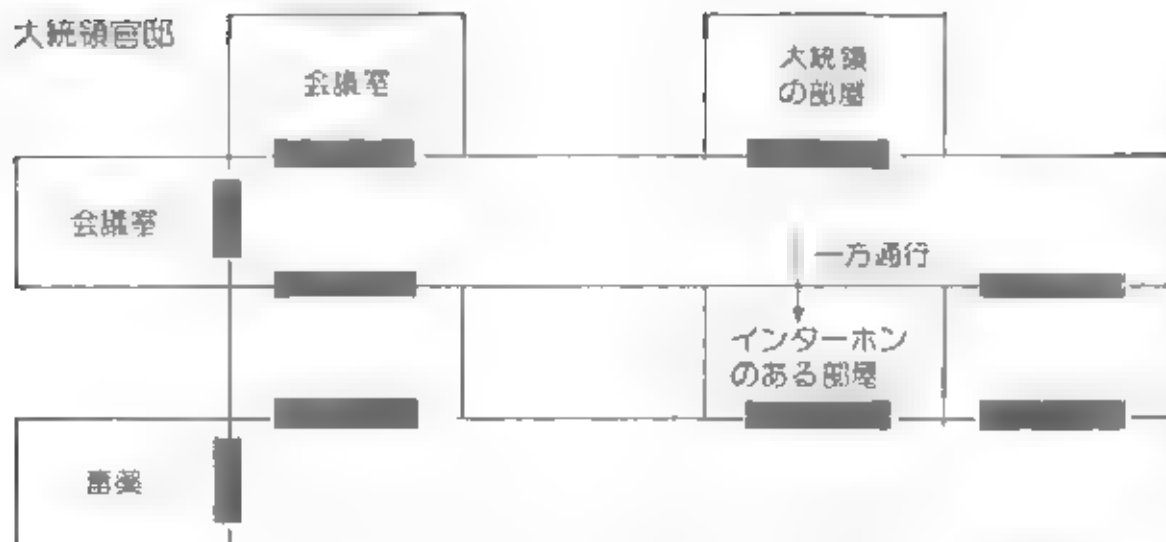
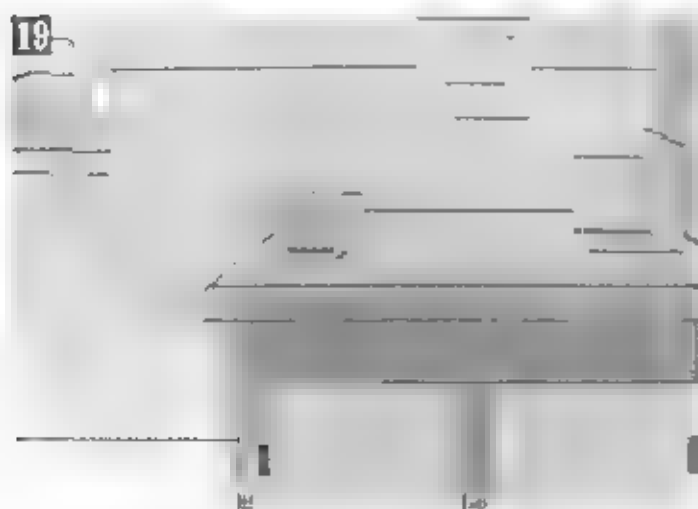
つぎに、写真14のノコギリザメのところへ行ってみよう。すると、サメは大事なシンボルのノコギリがさびて困っているから、どうにかして助けてやるといい。サメはお礼に、難破船の道具箱を開けてくれるはずだ。そうすれば、その中の道具を使うことによって、真珠貝の中の物を取りだすことができるんだ。

さて、問題のオリンポスの杖はどこにあるんだろう？　それを知るためには、写真15の人魚

ミと少女は夫婦になるんだ。しかも、杖の不思議な力でキミは世界のスーパースターに！ そして2人は、末長く幸せに暮らしましたとさ。

★3．小さな花屋(スパイ)

これも「スーパースター」と同じように、ヘニックスへ行き、弓野部長の娘との結婚をことわり、博多へ左遷されたところからスタートする。まずは東のほうにある探偵事務所のドアの前に行き(写真16)、中に入ってみよう。すると、

キミはいきなり探偵の助手として雇われることになるんだ。そしてホテルに行って、301号室を調べてこい、と言われ、これが助手としてのキミにあたえられた最初の仕事となる。そこで、さっそくその場所に行き、まずはドアの向こうをのぞいてみよう(写真17)。オヤ? 部屋の中はだれもいないぞ。足音を忍ばせ、そっと中に入っていくと……ガキーン! キミは背後からいきなりなぐられ、気を失ってしまう。気がつくと、どうやらキミはスパイ組織にとらえられてしまったようだ。するとその首領らしきヤツが話しかけてくる。「我々に協力すれば、幸せに暮らせる! それはモリタン国の大統領を暗殺することなんだ」いやだといったら殺されそうな雰囲気だし、ここは「Y」と答えるしかない。すると、ライター爆弾と兵隊服を手渡され、キミはモリタン国の首都ランダムシティへと送りこまれるんだ。

そこで、人目につかないように下水道を通って、大統領官邸への入口を探していると、壁の向こう側から不思議な音が聞こえる場所に出る(写真18)。右側の壁も左側の壁も、その奥にはなにかがありそうだ。どちらを選ぶかはキミのカンしだい。着がえをしてライター爆弾で爆破せよ!

うまく大統領官邸に侵入できたら、目の前にある×××を押

ランダムシティ

か[illegible]大きく大統領暗殺[illegible]
その後、[illegible]はA国で褒美をもらい、小さな花屋を[illegible]する。心に傷はあるものの、妻や息子と幸せに暮らしましたとさ。

して廊下に出よう。途中で軍人と出会っても、軍隊式のあいさつをすればだいじょうぶだ。廊下に出たら、まずは目の前にあるドアに入ってみよう。そこは写真19のような部屋になっていて、戸棚の中に紙キレが入っている。しかし、これはダミー。この部屋では、大統領からのインターホンを聞くだけでいいんだ。「食事を持ってきてドアの前に置いてくれ」と大統領の命令。一流のスパイになるためには、こういうチャンスをうまく利用しなくちゃ。

廊下の西端にある部屋には、毒薬が置いてある。そしていま、キミが押しているものは×××——とくれば、どうすればいいのかは一目瞭然だ。グリコ・森永事件じゃないけど、ちょっと細工をしてインターホンの指示どおりに行動すればだいじょうぶ。当然、キミの犯行はすぐにバレるはずはないから、キミは堂々と官邸の門

★4. 博多の顔役

これもまたまた、博多へ左遷されたところからスタート。暗い博多の裏通りを歩いていると、どこからともなく女性の悲鳴が！　キミが急いでその方向へ行ってみると、なんと女の人が襲

われようとしているではないか(写真20)！助けてやりたいが、暴漢は手にナイフを持っている。素手のキミはちょっと立ちむかえそうにない。この場面は、どこからか武器のかわりになるものを持ってこなくちゃいけないんだ。もっとも武器といったって、剣やピストルなどといったカッコイイものばかりじゃない。まさかと思うようなものが、すばらしい威力を発揮してくれることもあるんだ。そこで、果敢にも暴

漢を撃退したキミは、この事件をきっかけに被害者の彼女と結婚することになる(写真21)。以来、仕事も順調に発展し、ついには博多の街の顔役として大往生をとげましたとさ。

★5. 医者

キミがヘニックスに就職しようとしていた朝、おじさんが突如「医学部に入ってくれないか」と頼みにやってくる。これに「Y」と答えると、キミは医者への道を歩むことになるんだ。しかし医学部には入れたものの、ナマケモノのキミは授業中も寝てばかり(写真22)。勉強もロクにし

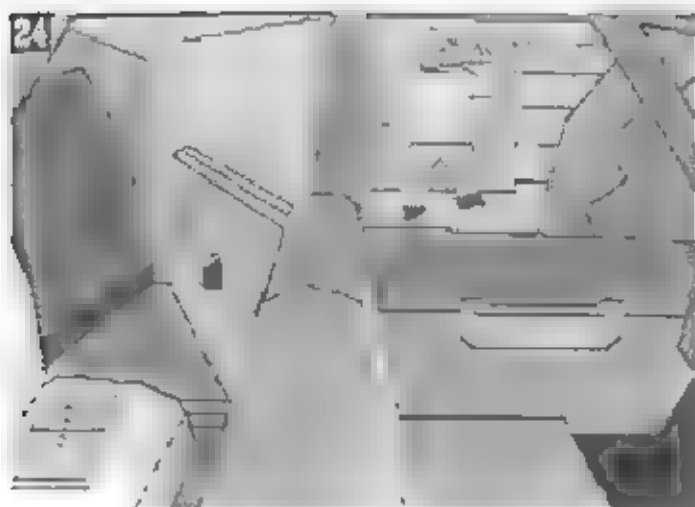
ないうちに、ついに進級試験の日がやってくる。「この患者の病名を答えよ」というのがその問題。ここでは、とにかく患者にいろいろ質問して、病名をさぐるしかない。エッ、答を教えてくれって? ノンノン・・・、この患者さんは、「×××××××××カイヨウ」なんだよ。

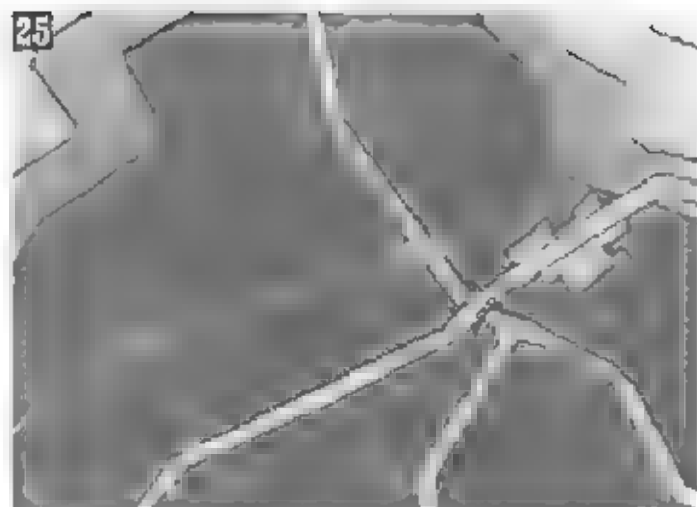
そんな調子でなんとか大学は卒業できたけど、医者になるのがまたひと苦労。運よく大学病院への就職が決まり、はじめて当直をすることになったが、その日になんと急患がでた! 病院内にはだれも医師が残っておらず、キミが手術

をしなければならないはめになるんだ(写真23)。この手術のコツは、失敗してもあきらめず、とにかく何度もリプレイすること。一度や二度じゃ、絶対に成功しないから、トラの巻を利用して手順を覚えればいいんだ。あとは、血圧、ドウキ、麻酔に注意していればOK。30分もあれば、楽にクリアできるヨ。

無事に手術は成功し、キミはその技術を認められて立派な医者への道を着実に歩みはじめる。そして、大金持ちにはなるんだけど、女性にはめぐまれず、ひとり静かに死んでいったとさ。

★6. 総理大臣

総理大臣への道は、ヘニックスで失敗して街へもどったところからひらける。まずは運転手募集中の広告をだしているところに電話してみよう。「仕事は政治家の運転手。なりますか?」と聞かれれば、手に職のないキミは"Y"と答えるしかない。さっそく政治家のオーナーを赤坂の料亭に送っていくと、彼は大事な書類を車の中に忘れていってしまう(写真24)。こういうときにポイントをかせいでおかないと、というわけで、すぐに忘れ物を届けてあげよう。すると、料亭内でちょっとした事件がおき、キミは一生

その政治家の助手となることになってしまうんだ。

それから10年の歳月が過ぎ、オーナーは社長に、キミは議員へと昇格する。幸運とはいつ、どんなかたちで訪れるかわからないもので、ある日、不動産屋がなにやらキミにいい話をもってきたという。さっそく応接間に行くべきだが、そのまえにちょっぴり寄り道をするのもいいかも。そこでは、写真25のような1枚の紙キレを見つけることができるんだ。この新幹線予定路線図はしっかりと頭に入れておこうネ。そうそう、部屋を出るときには、地図をもとの場所へもどしておかなくちゃいけないヨ。

ちょっぴりおくれて応接間に入ると、いい話というのは土地の買いしめだということがわかる。「どこの土地を買いますか?」という不動産屋の質問に、さっき見た地図の中で発展しそうな場所を答えればいいんだ。うまくいい土地を買うと、やがてはその土地が値上がりし、キミはそれを売った金を政治資金として、なんと総理大臣になれちゃうんだ。そして、日本国家の代表の1人として、堂々と死んでいきましたとさ。

★7. ソフトハウス

医学部にも行かず、ヘニックスにも入らずに広告のところに電話すると、「タラコハウス」というソフトハウスに入ることになる。「あなたはプログラムを作れますか?」と聞かれれば、この道で食べていくつもりなんだから、当然「Y」だ。すると、「それではつぎのプログラムの意味を書いてください」と、テストを受けることになってしまう(写真26)。表③がそのプログラム。だけど、このていどのBASICならば、だれでもすぐに理解できるよね?

やがて、キミの作ったソフト「人[illegible]フォー

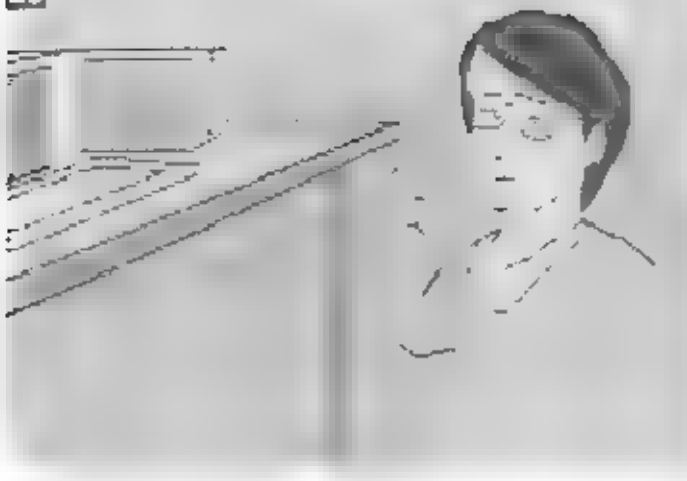
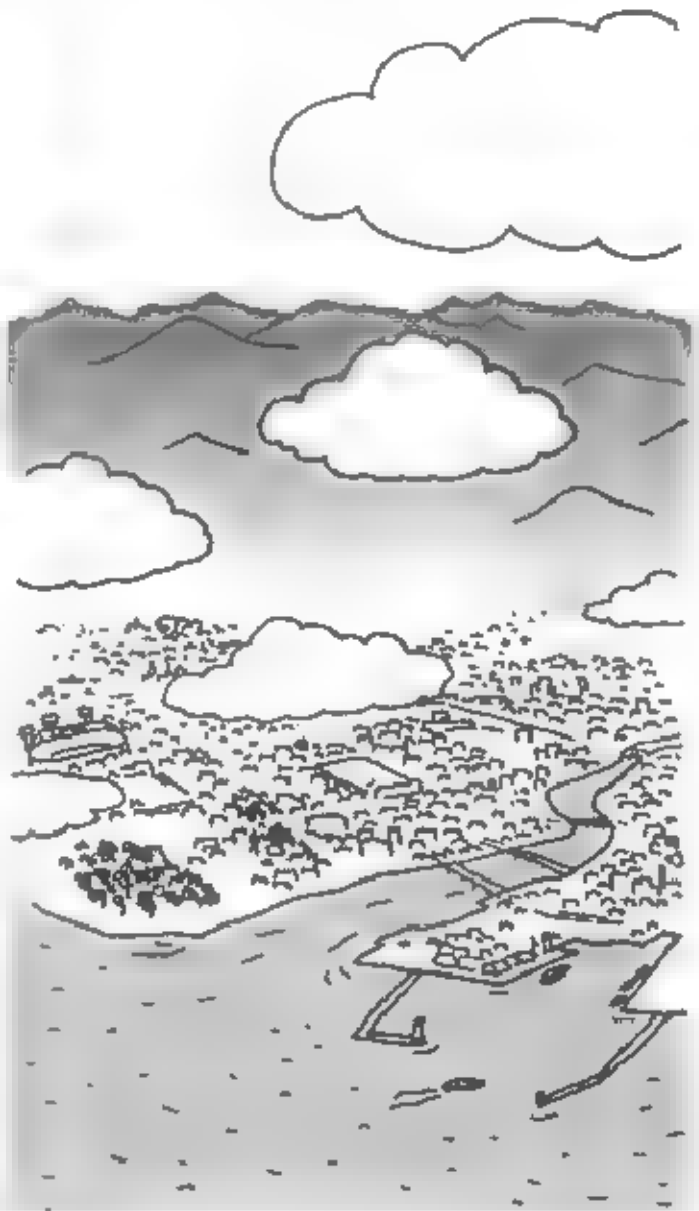



表3　ソフトハウス試験問題

```
10  A$=INKEY$:IF A$="" THEN 10
20  PRINT "アタリ"
30  END
```

ズ」が大ヒット！　そしてキミは一躍人気プログラマーになれちゃうんだ。そしてまたまた、ひとりの女の子がキミのところに遊びにくる(写

真27)。だけど、いまは仕事中、女の子になんかかまってるヒマはない！

その後、キミはたてつづけにヒットをとばし、ついにはソフトハウスの社長にまでなれるんだ。だけど、ゲームプログラマーなんかになるから、短い一生で終わってしまいましたとさ。

PC8801 mkII
PC8001mkII
X1 C
} T■4,000円
MZ700 1500 T■3,300円

タイムシークレット

[ボンドソフト]

タイムマシンに乗り各時代を旅する時空間アドベンチャー。キミに与えられた任務は、敵の宇宙人の弱点を過去の歴史のなかから探しだすこと。どこの時代へでも自由に行くことができ、それぞれの時代で固有の世界が広がっているから、かなりハイレベル。もっとも、それがこの種のアドベンチャーの特徴ではあるのだが。

西暦2552年、科学の力で飛躍的な発展をとげた人類は、その勢力を宇宙にまで広げ、「地球連邦」というひとつの国家をつくりあげ、いくつもの植民星を持つことに成功した。

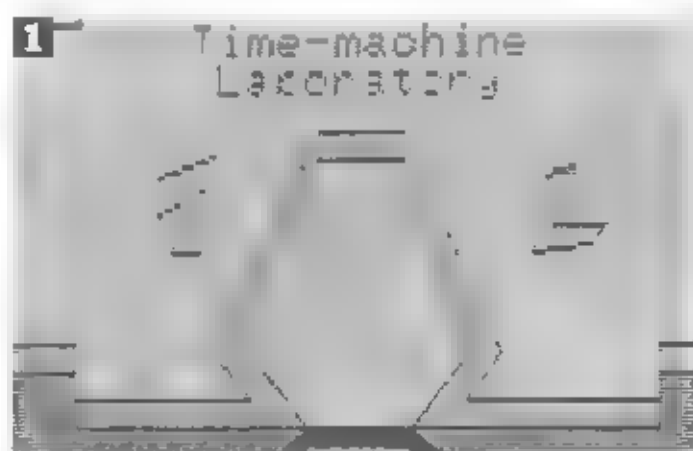
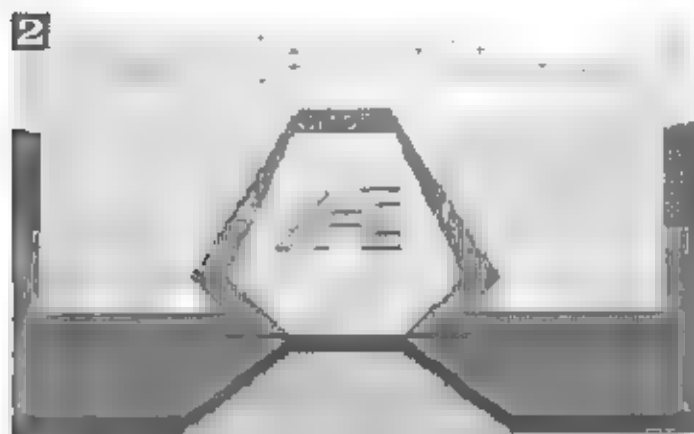
ところがある日、植民地星のひとつであるファラス星からSOS信号が発せられた。ダナーク星人という謎の異民族の攻撃を受けているというのである。ダナーク軍は日に日にその勢力を拡大し、まるで地球人の習性を昔から知っているかのような戦いぶりを展開してくる。「ヤツらはかなり以前から地球人と接触していたにちがいない」――そう考えたキミは、完成したばかりのタイムマシンで、過去の歴史のなかからダナーク星人の弱点を見つけるため、タイムトリップへと出発した。

◉ニューヨーク(2552年)

物語は2552年、ニューヨークの町中からはじまる(写真1)。タイムマシンに乗りこむまえに、とりあえずはスタートの時代を順序よくクリアしていくことが、この手のタイムトラベル・アドベンチャーの攻略法なんだ。

公園で2つの道具を手に入れてから図書館へ行くのがベストの道順。入口のドアはカギがかかっているけど、アノ鳥のおかげで手に入れたものがあればだいじょうぶ。図書館の中に入ったら、本棚にある本を全部読んでみよう。するとゲームのセーブ方法、さらにはファラス星へ行く宇宙船を動かすためにはロックナンバーが必要だ、ということもわかるんだ。なおロックナンバーは、トイレの中にいる人から教えて

1

もらえるよ。

町の南端にある人工冬眠センター(写真2)

は、ぜったいに外から入ることはできない。(これが重要！ どういう意味かよく考えてみよう)ただし、この建物のドアについているマークはしっかり覚えておくように。あとで別の時代でも、このマークにお目にかかれるんだから。

また、北端にあるスペースシャトル発射所にはまだ近づかないようにしよう。ここへ来るのは、ダナーク星人の弱点をつくものを見つけだしてからだ！

さて、やるべきことをやったら、お目あての研究所の中に入ろう。まずはデスクの中から、価値があるのかないのかわからない物をいただき、そしてこのストーリーの主役、タイムマシンとご対面だ(写真3)。このタイムマシンは、だれにでも使える超シンプル設計(写真4)で、行きたい時代と場所(表①参照)を選びさえすれば、むずかしい操作もなくそこへ行けるんだ。だけど、プレイした最初のうちは、どんな順番でどの時代へ行ったらいいのか、見当もつかないだろう。そんな人は、この本に書いてあるとお

2552年
(ニューヨーク)

タイムマシン
タイムマシンの前
宇宙船飛行場入口
スペースシャトルの前
スペースシャトル内
廊下
タイムマシン研究所の前(スタート)
トイレ
薬品器具室
公園入口
公園
本棚
トイレの前
図書館の前
人工冬眠センターの前
人工冬眠センター

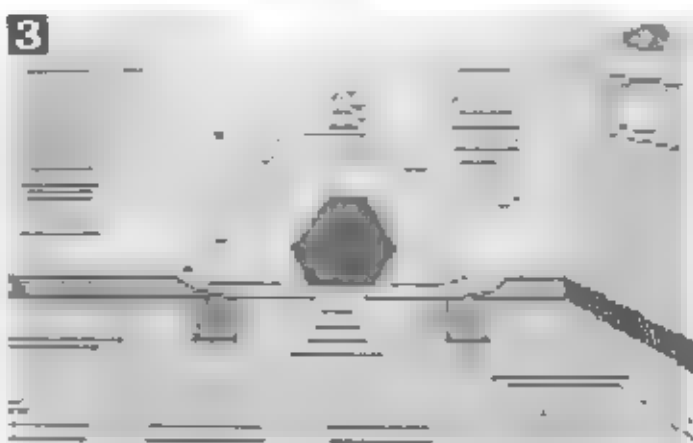
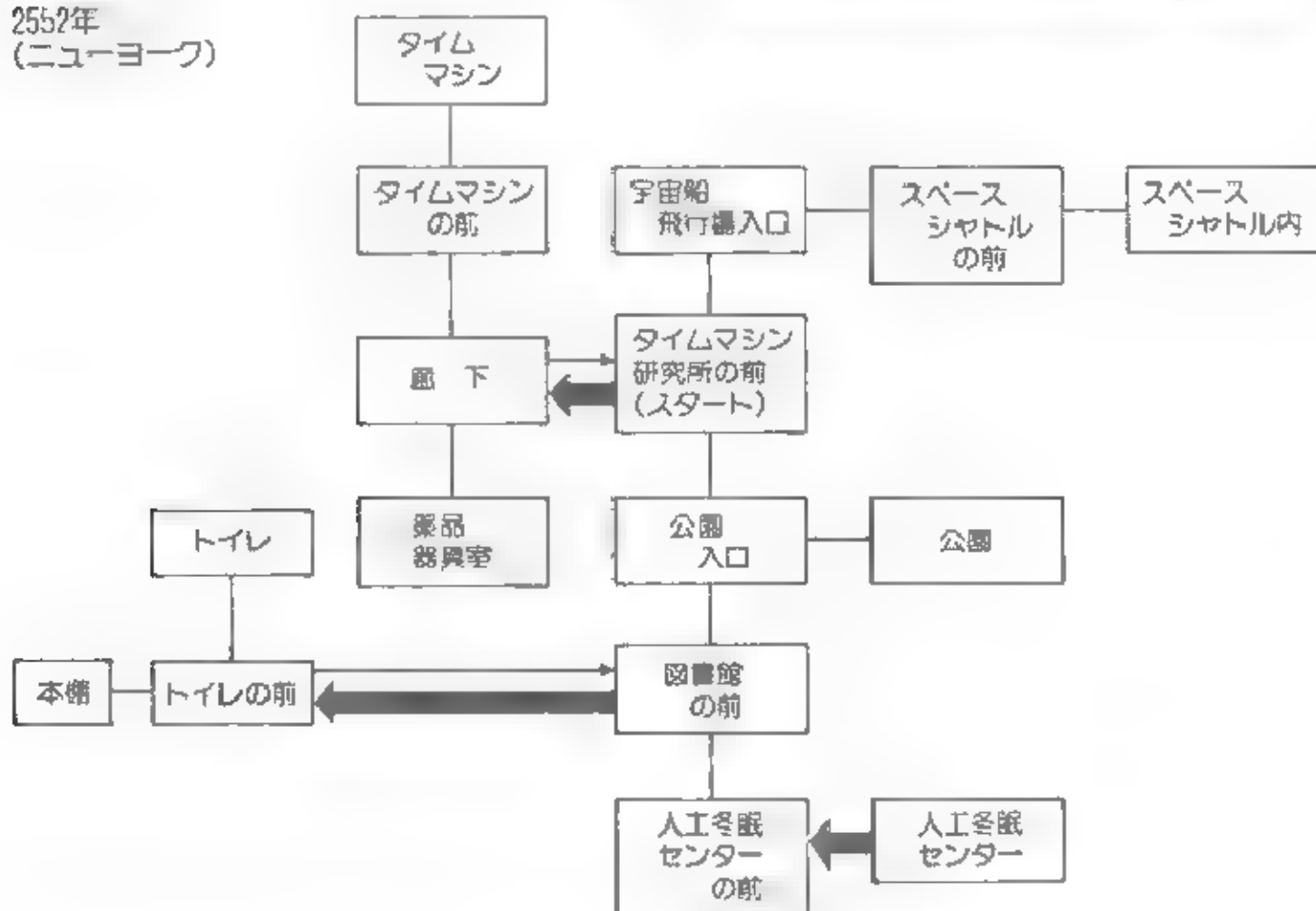
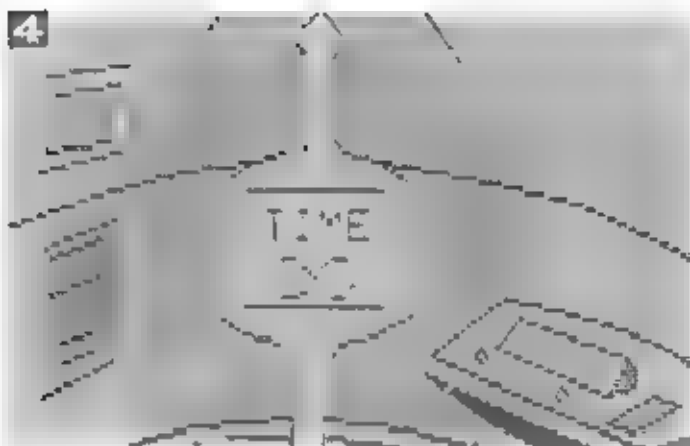
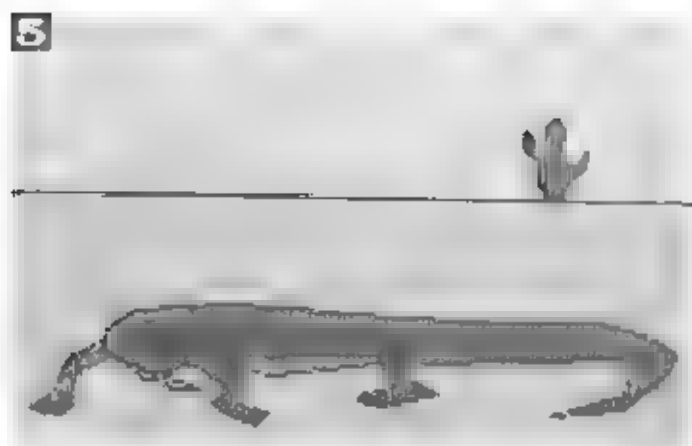
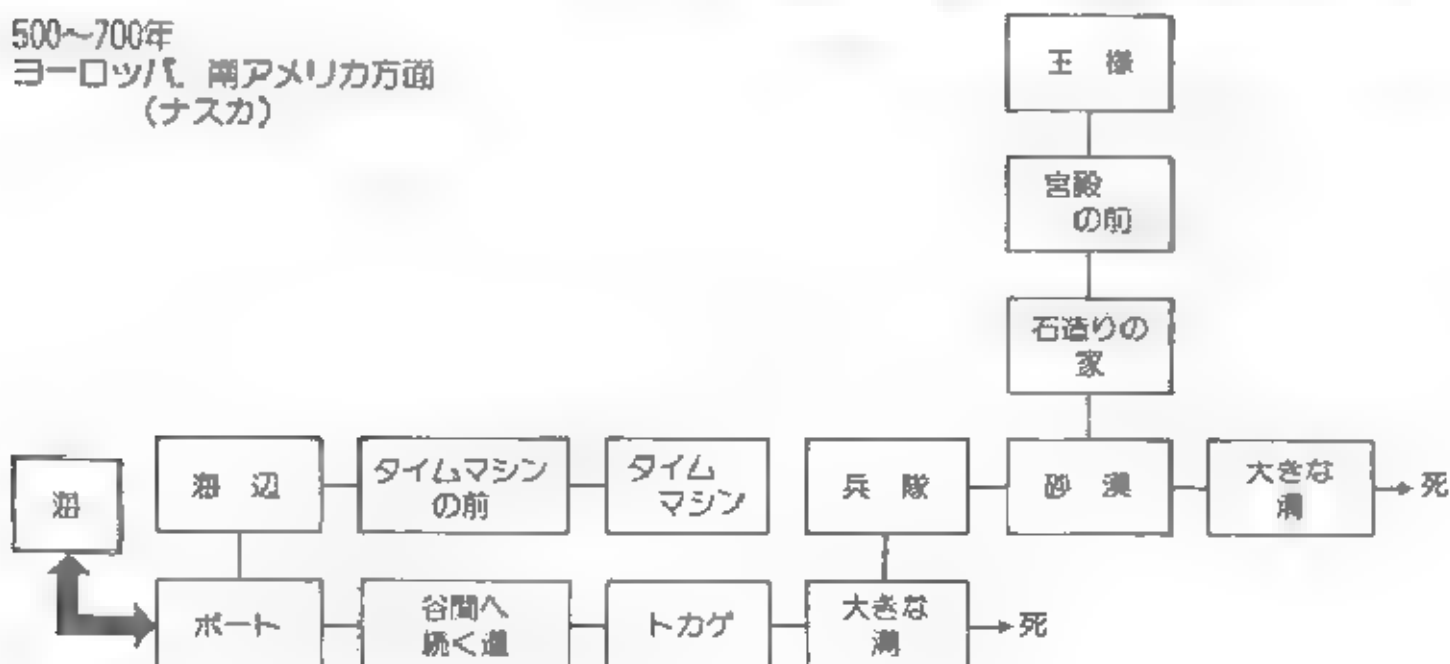



表1　タイムマシンのワープ先一覧

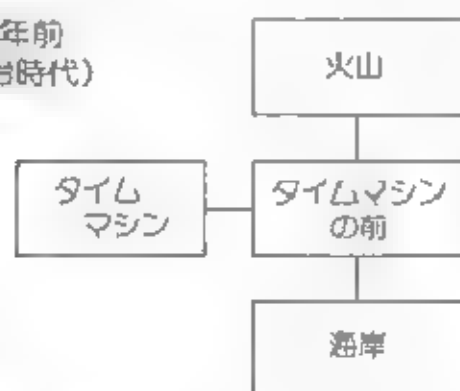
	アジア方面	ヨーロッパ アメリカ方面
5億年前	原始時代	
500〜700年	唐　長安	ナスカ
1650年代	日本　江戸時代	中世の森
1980年代	日本　秋葉原	ニューヨーク
2552年	ニューヨーク	
3000年	核戦争後の地球	

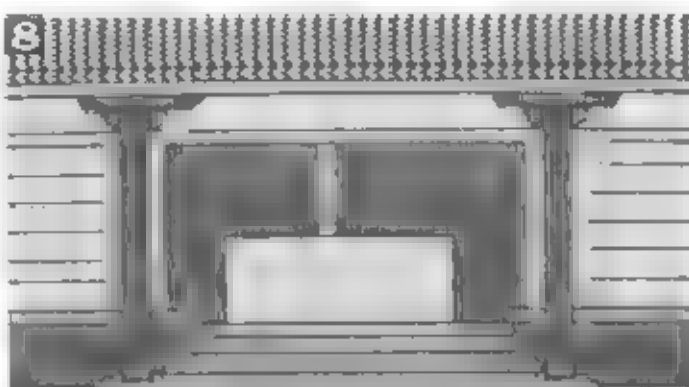
ここで何度でもタイムトリップしてみてくれ。なにしろ、それがこのゲームを終わらせるための最も困難なんだから。

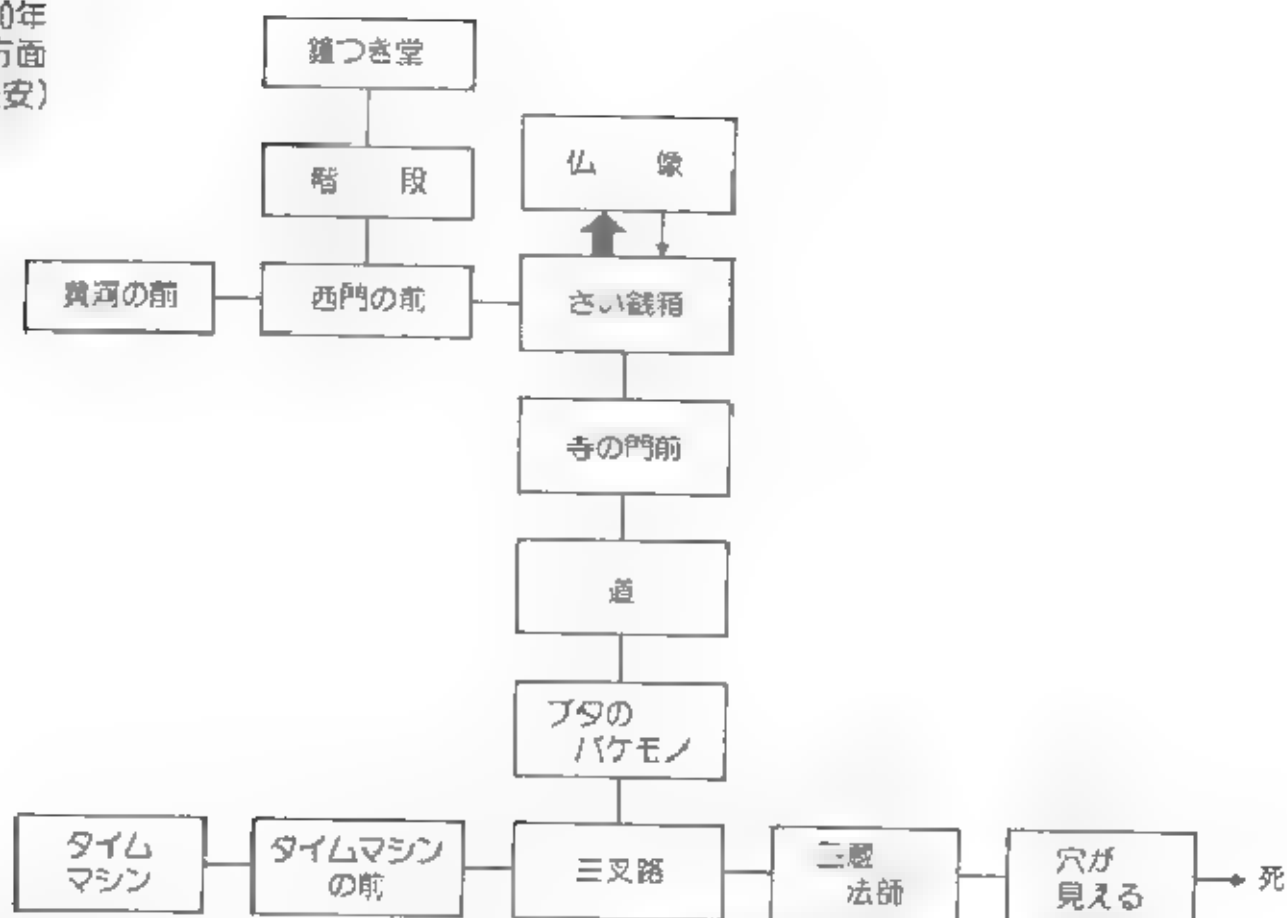
◉古代ナスカ（500〜700年、南アメリカ方面）

まずはタイムマシンの試乗もかねて、500〜700年の南アメリカ方面、すなわち古代ナスカへワープしよう。すると広大な砂漠では、大トカゲがキミを待ちうけている（写真5）。しかしヤツの体力は2、キミの体力は5。どうみてもキミの楽勝だ。トカゲを倒したら、つぎは砂漠のなかに隠されている宝物を掘りだしてみよう。もちろん、そのためには道具が必要だけど、掘るための道具といったら言わなくてもわかるよね。

さて、ナスカといえば地上絵。なんのためにあんな大きな絵が書かれたのか、現在でも謎のままではあるが、作業続行中のこの時代の人々

に聞けば、なにかがわかるかもしれない。ナスカの地を治めている王様(写真6)に、いろいろと話しかけてごらん。すると、「空飛ぶ神々」という謎の連中の存在を確認できるんだ。おそらく、ダナーク星人たちは、すでにこの時代に飛来していたのだろう。しかし、この時代ではそれ以上のことはわからない。時間を浪費してもしかたないから、ほかの時代へトリップせよ！

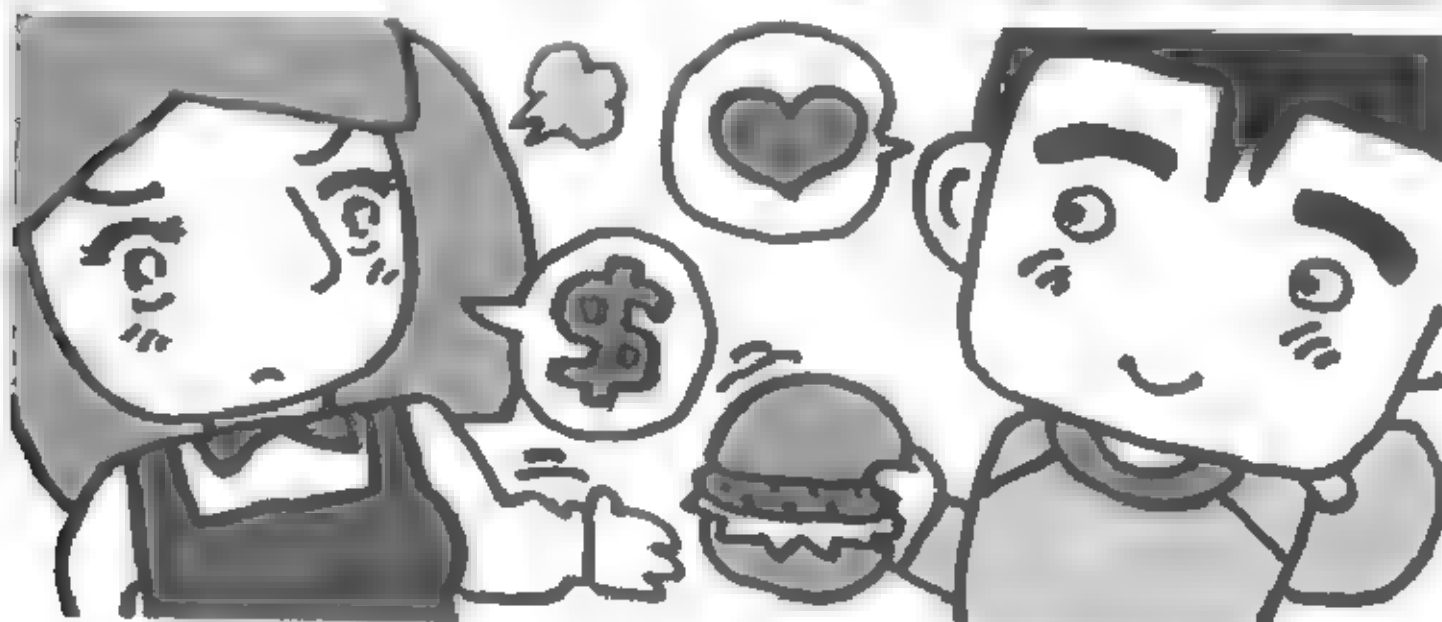
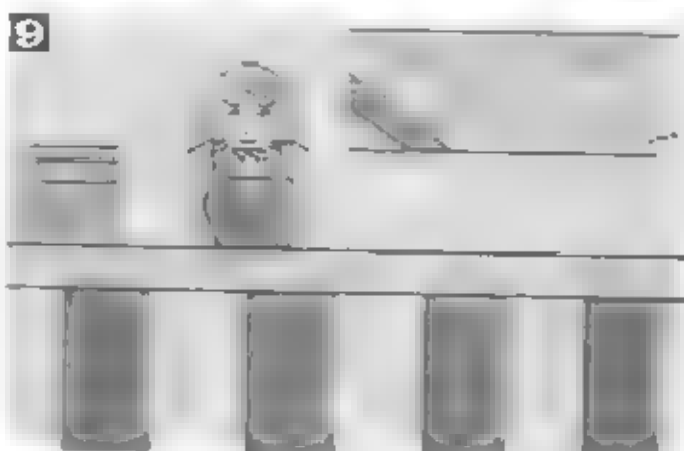
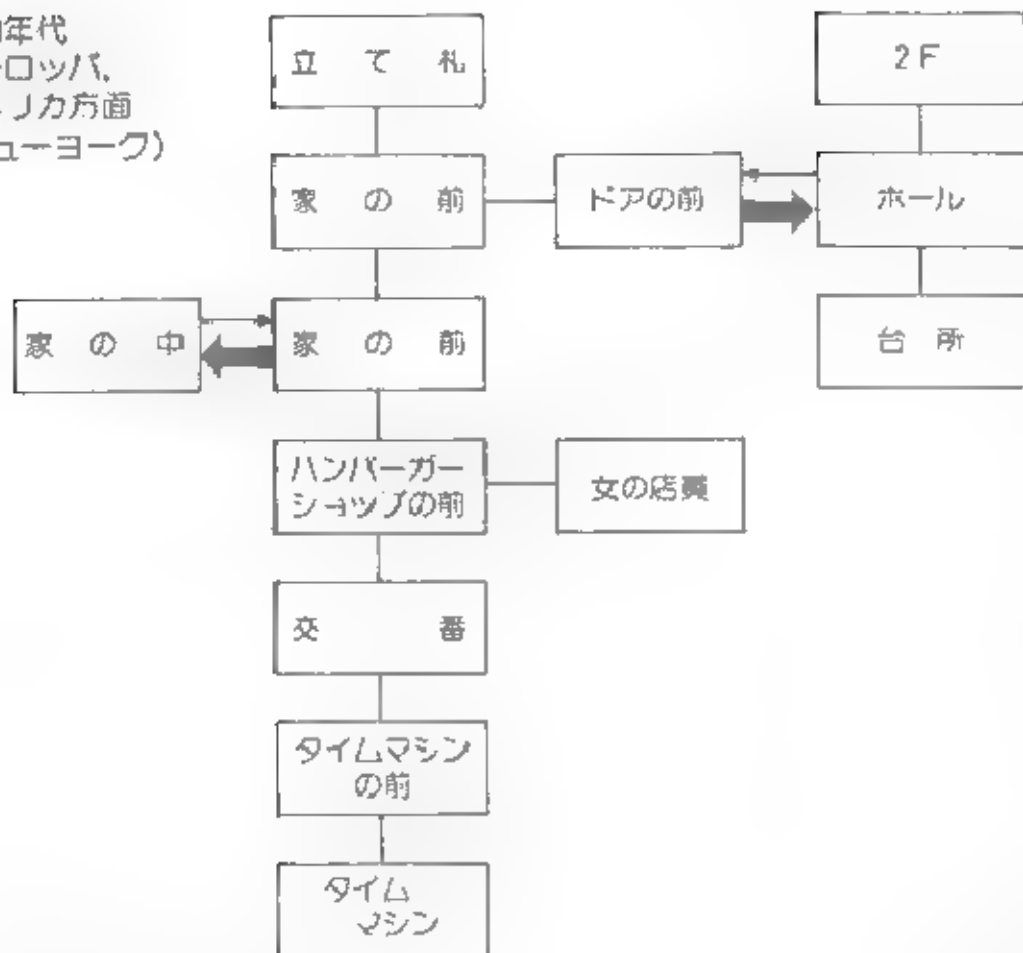
◉原始時代(5億年前)

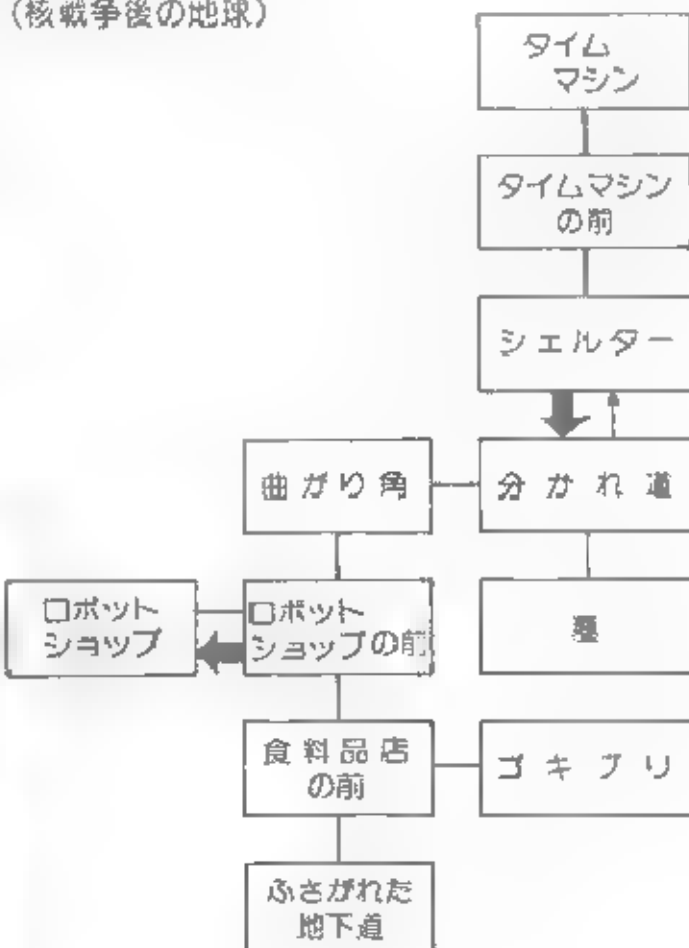
この時代はなにもすることがない。したがって、ここへやって来る必要もまったくないのだが、参考までにマップを載せてみたので見てくれ。

◉長安(500〜700年、アジア方面)

つづいて、かの有名な古代中国、唐の都長安へ行こう。ここでは北へ北へと進んでいくと、西遊記にも登場しそうなブタのバケモノがあらわれる(写真7)。しかし、こいつの体力は3、ま

だまだキミの敵じゃない。

さてブタを撃退してさらに先へ進むと、黄河の岸にお寺が見える(写真8)。ここでは神様のご利益を信じて、おさい銭をあげてみよう。キミの持ち物のなかでお金に関係する物が、おさい銭の役目を果たしてくれるからだいじょうぶ。これでうまく本堂の中に入ることができたら、こんどは仏様に△△△してあげるといい。仏教でもキリスト教でも、礼拝のときにすることは同じだよネ。

◉ニューヨーク
(1980年代、アメリカ方面)

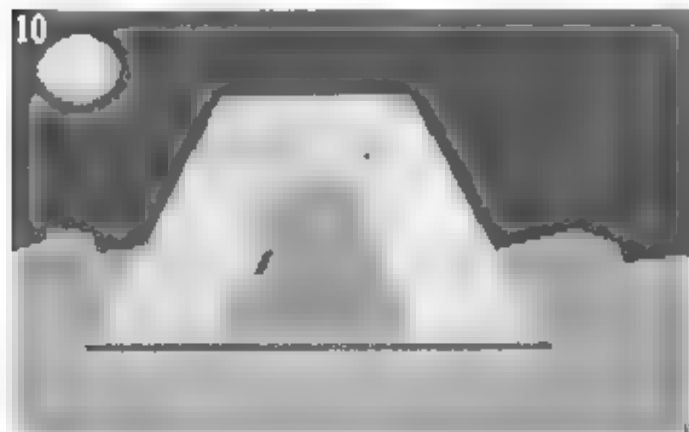
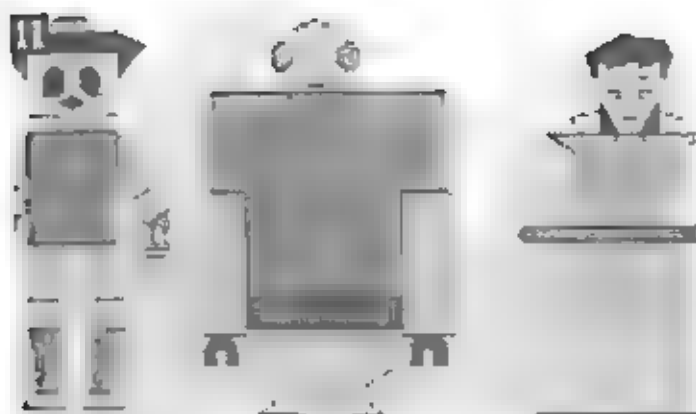
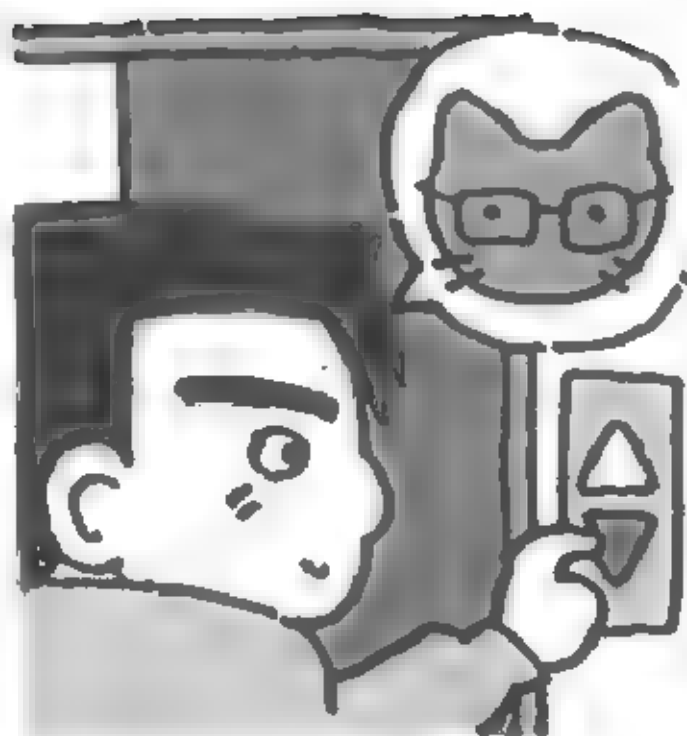
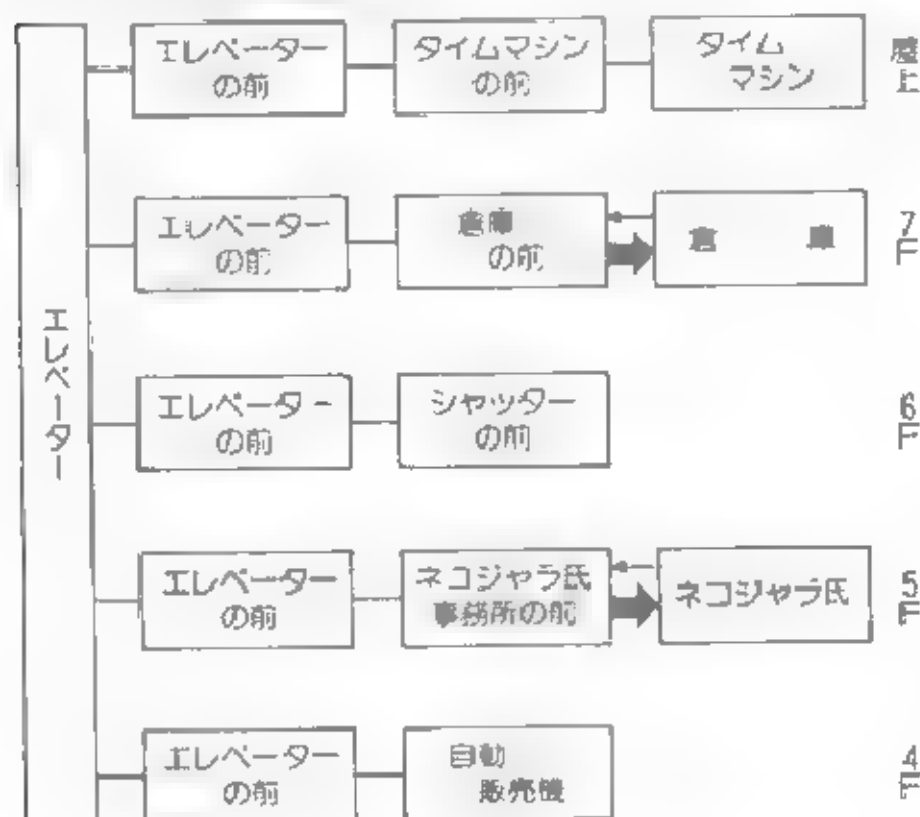
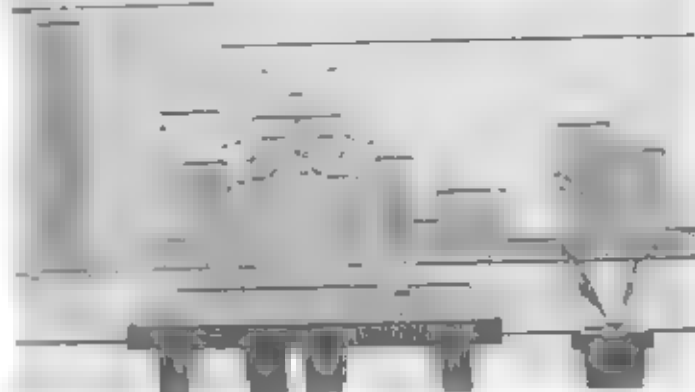
タイムマシンでもどって、こんどは現代のニューヨークへ。ここでは北のはずれにある家に一度入ってみる必要がある。玄関のドアはカギがかかっているけど、カギの隠し場所なんてどこの家でも似たようなもの。そう、真っ赤な箱の中に隠されているんだ。さて、この家の中で手に入る物は全部で4つ。そのうち、ほんとうに必要な物は2つで、取ってはいけない物が1つある。そう、町の入口にいる警官に注意され

9

がおこったあとで、わずかに生き残った人々は地下のシェルターの中で生活しているんだ(写真10)。しかしシェルターの中は、迷路のようになっているので迷わないように。

シェルター内には2軒のお店があるんだけど、そのうちのロボット店のほうを訪れてみよう。この店は、力の強いアドロと頭のいいイドンという2台のロボットを売っている(写真11)。戦闘のときのことなどを考えて、最初はアドロを買うのがスジとい

ちゃうような物は取らないほうがいいのだ。

つづいて、町の中には、写真9のようなマクメナルドのハンバーガーショップがあるので、ここでは、1ドルのハンバーガーを買っておこう。もちろん、そのためにはさっき手に入れたお金が必要だ。ただし、これは自分で食べるためじゃないからね。

◉ 核戦争後の地球(3001年)

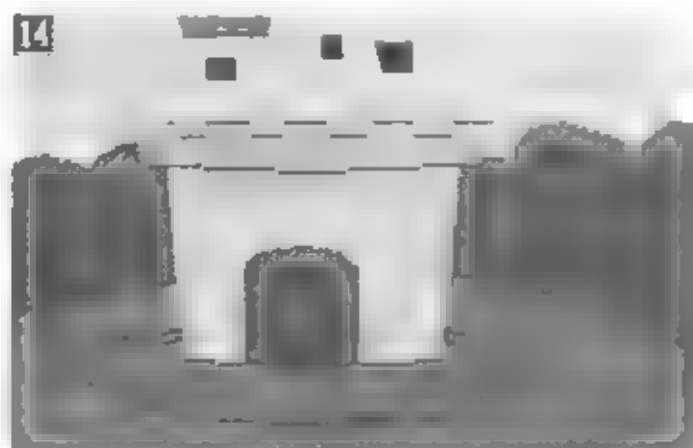
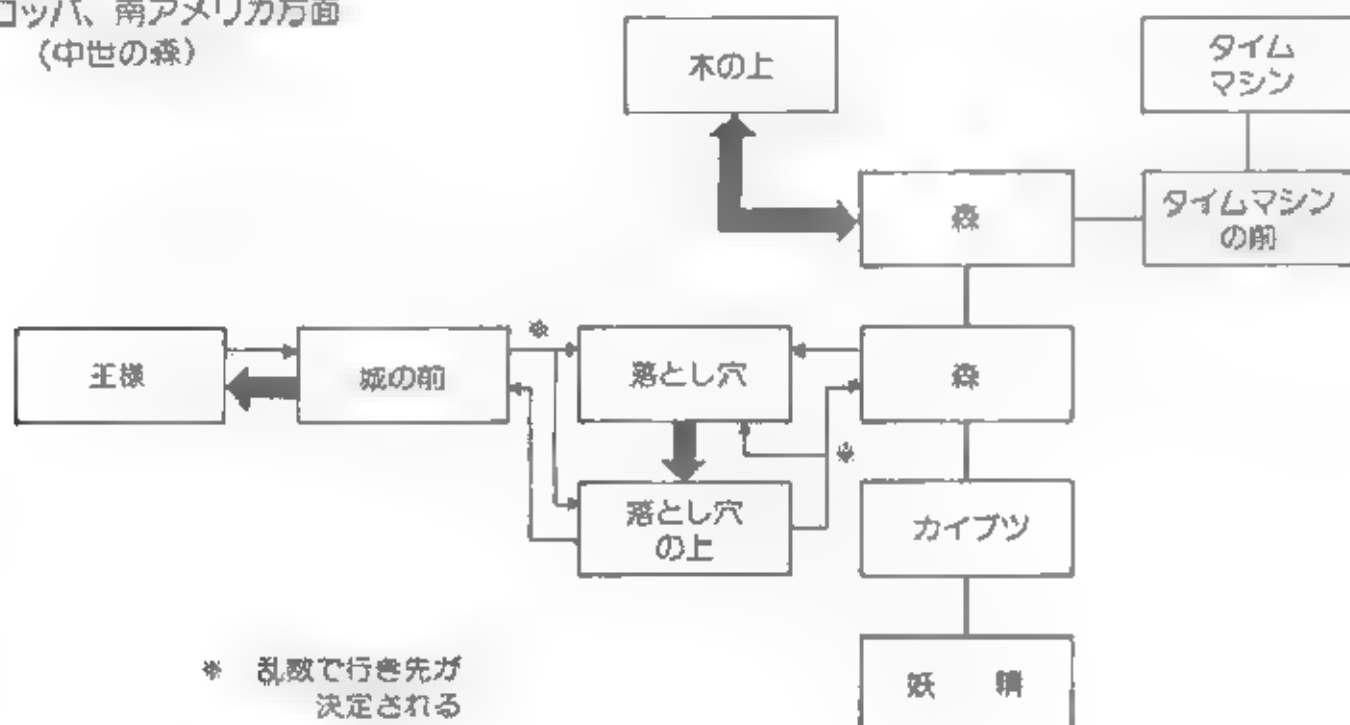
さて、こんどは、時間をくだって3001年の超未来へいこう。なんとこの時代はすでに核戦争

ャラ氏はかなりの酒豪だという。だから、このビルの中で売っている×××をプレゼントしてあげればOKさ。

◉中世の森（1650年代、ヨーロッパ方面）

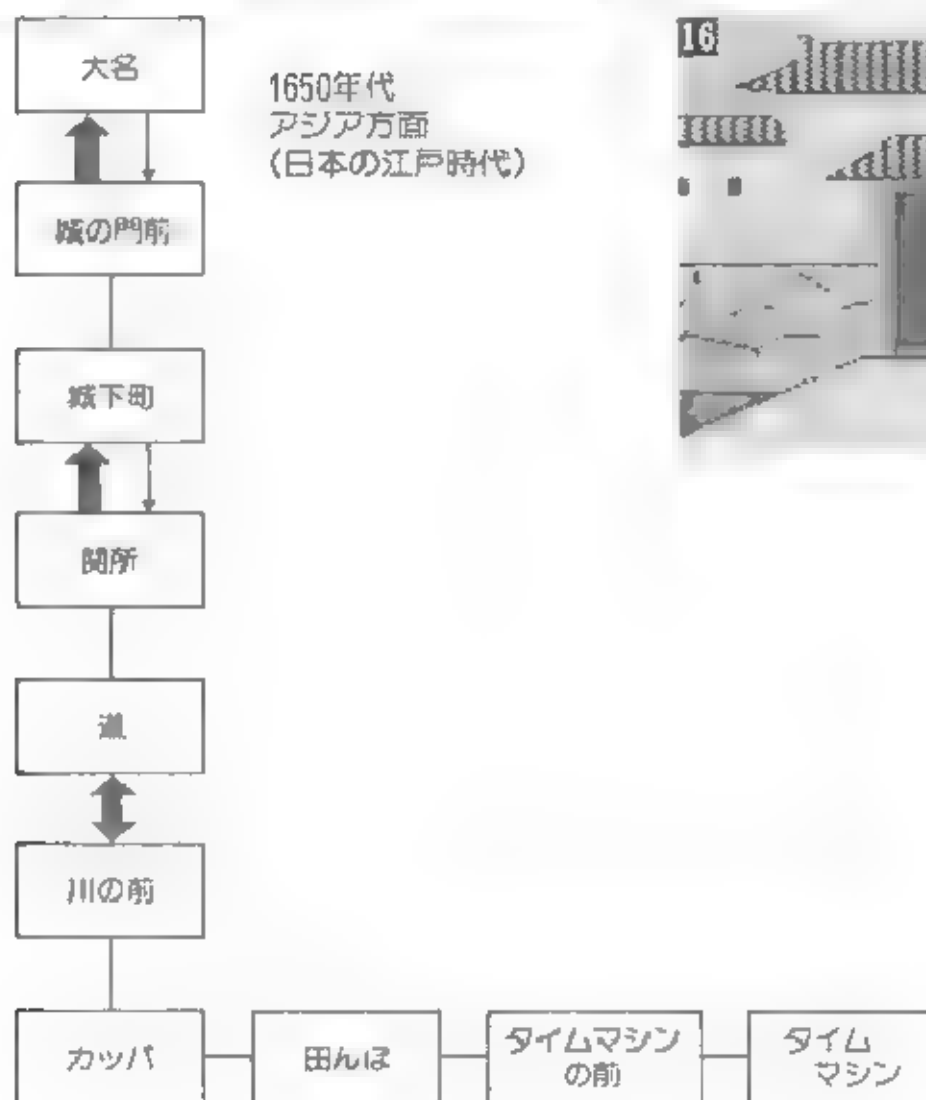
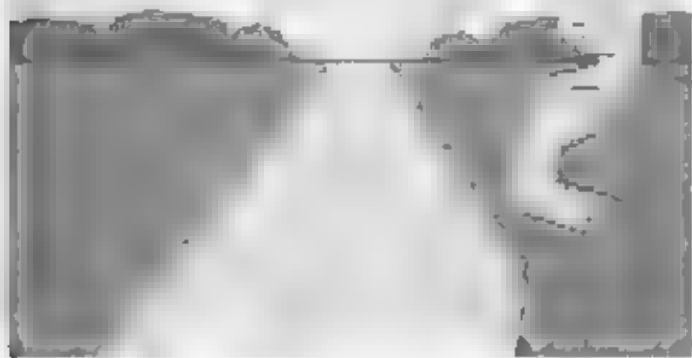
またもタイムマシンを使って、やってきたのは中世ヨーロッパの森の中。森を南へ南へと進んでいくと、一ツ目の怪物がキミの目の前にあらわれる（写真13）。こいつの体力は7。しかも

メチャークチャ強いヤツだから、アドロの助けがあってもかなりの苦戦をしいられることだろう。運よく勝てればいいけれど、どうしても勝てない人は後で別の時代で武器を手に入れてからここに来たほうがいいよ。

さて、この怪物の南には森の妖精がいる。彼女には、キミの持ち物の中のひとつをプレゼントしてあげよう。女性にあげる物といえば、だいたい想像がつくだろう。

つぎは森の中にある木を手あたりしだいに登ってみよう。すると、西の方角にお城が見える。ところが、お城の手前には落とし穴があって、お城に行こうとする人はみんなそこに落ちちゃうんだ。だけど心配することはない。こんなときのために、キミは脱出用の携帯用品を持っているはず。

やっとの思いでお城に到着（写真14）。「×××××」とあいさつしてみると、城の中から、「おまえは何者だ？」という声がする。ここではゲームスタートのときに入力したキミの名

前を正直に答えるしかない。

城の中にはこの土地の主である王様がいるから、彼にいろんな質問をしてみよう。彼の話によると、この土地を訪れた「空飛ぶ神々」たちは、ある種類の花の花園に着地するとすぐに死んでしまったという。ウーン、おぼろげながらもダナーク人の弱点がわかってきたゾ。

ここでタイムマシンにもどり、ふたたび古代中国の長安へ行く。東のほうには、あの有名な三蔵法師がなにかを悩んでいらっしゃる(写真15)。仏教の経典の勉強をするために、西洋の魔法の本がほしいということだ。さっき来たときには、なにもしてあげられなかったキミだけど、いまはちがうよな。師の願いをかなえてあげると……ムム!? ついに問題となっている花の名前がわかったのダ!

◉江戸時代(1650年代、アジア方面)

時間の流れに乗って、残された最後の時代である1650年代アジア方面、すなわち江戸時代の日本にくる。ゆく手をふさぐ河童を倒し、川を△△△して渡り、関所の前へとやって来ると、この土地は赤井御門守様の城下町だということがわかる。ここにいる役人は、そう簡単にはキミを通してくれないけれど、××××で買収しちゃえばOK。やっぱり××××は、どの時代でも価値があるようだね。

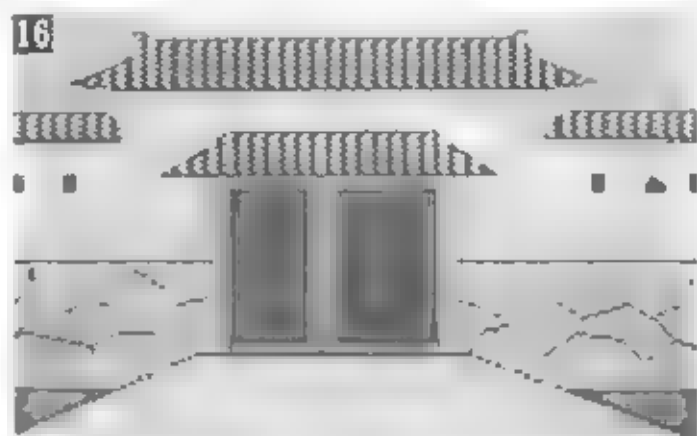
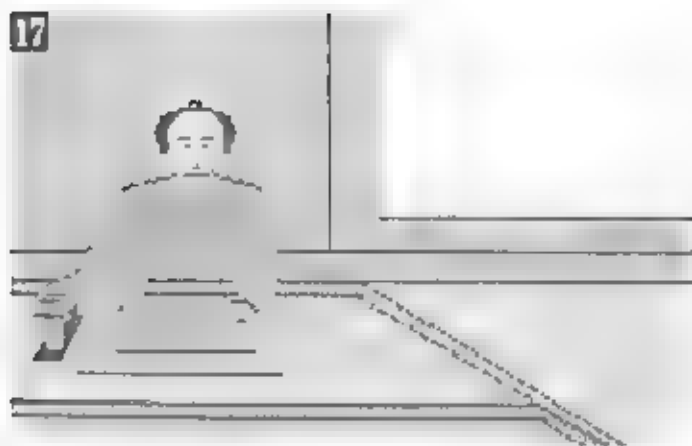



写真16が赤井御門守様のお城だ。門をたたいてみると、「キチンとした身なりをして来い」という声が聞こえる。江戸時代の服装といえば、当然アレ、さっきもらったヤツに着がえればいいんだ。城の中には、すごくリッチなお殿様がいて(写真17)、彼は気前がいいか

ら、食料でも武器でもなんでもくれちゃうんだ。だけど、キミがほんとうに必要なのはただひとつ、ノノ花だけだよな。殿様にそれをくれるように頼んでごらん。

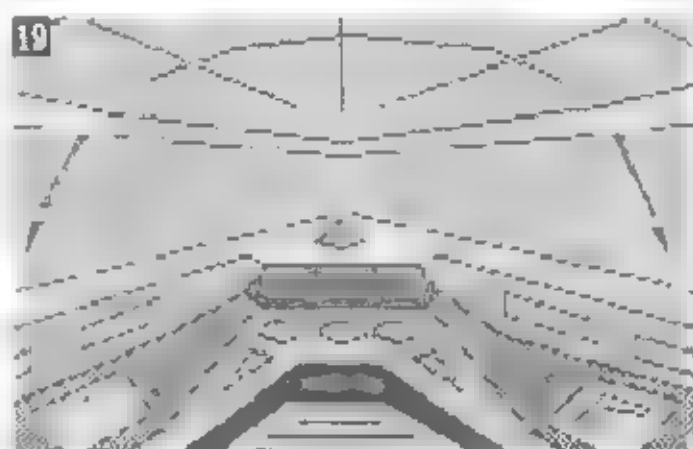
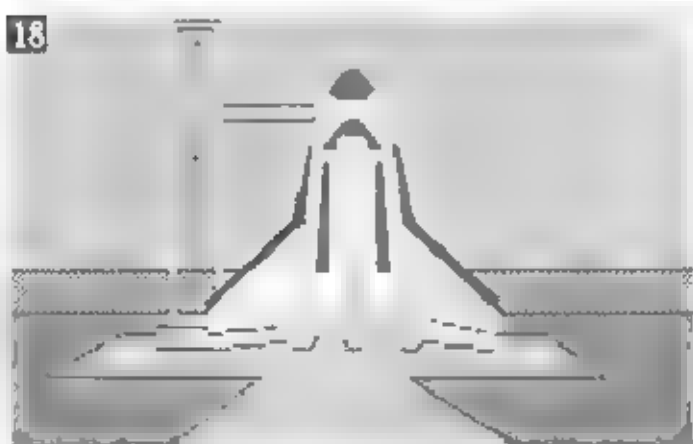
◉最後の難関をこえろ!

さて、問題の花を持って川を南へ渡ると、アドロが「その花は花粉爆弾の材料になる」と教えてくれる。しかし、その場で「ハナダン ツクル」などと入力するようじゃアマイ、アマイ。爆弾を作るためには、薬品や道具がいるのだ。

ここではじめて、2552年の実験室の存在価値が明らかになるんだ。ところが、そこに行って爆弾を作ろうとすると、アドロの頭脳じゃ無理だという。そう、こういうときにこそ頭のいいイドンが必要なんだ。

さっそく3001年の[illegible]へ行き、2台を交換しよう。そして、再び2552年へもどろうとすると、なんとタイムマシンが故障！ キミは強制的に1980年代のニューヨークに連れていかれてしまうんだ。タイムマシンが使えなくなってしまったら、どうやって2552年の世界にもどったらいいのか？　これがこのゲーム最大の難関である。

ここで、1980年代の世界も、2552年の世界も、同じニューヨークだということに注目してくれ。つまり、どうにかして時間を過ごしちゃえばいいのだ。時間を過ごすといえば、思いだされるのは、ノノ××××××××、あそこにあったのと同じマークだ。いままでに[illegible]かな？

めでたく2552年にもどれたら、イドンに花粉爆

弾を作ってもらってから、スペースシャトル発射所(写真18)に行こう。そして、宇宙船に乗りこんで(写真19)、[illegible]ナンバーを打ちこめば万事終了。宇宙船が飛び立ってから、お話は、第2部「タイムトンネル」へとつづいていくのだ。

タイムトンネル

[ボンドソフト]

PC8801／mk II
PC8001mk II
MZ700／1500
X1／C
PC6001mk II
 T ■4,300円

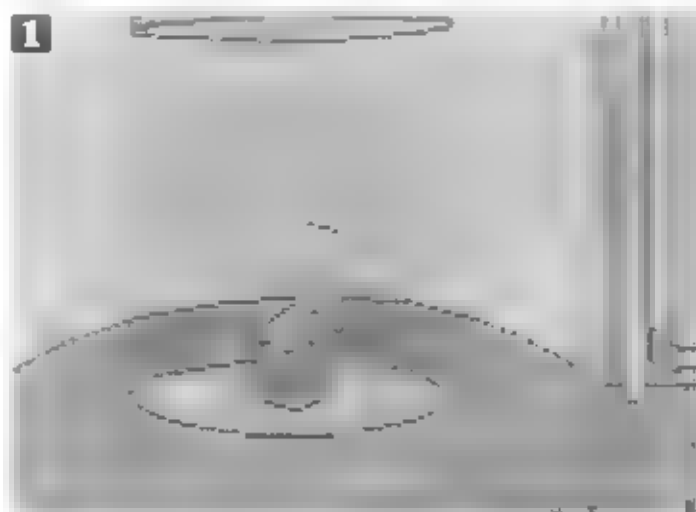
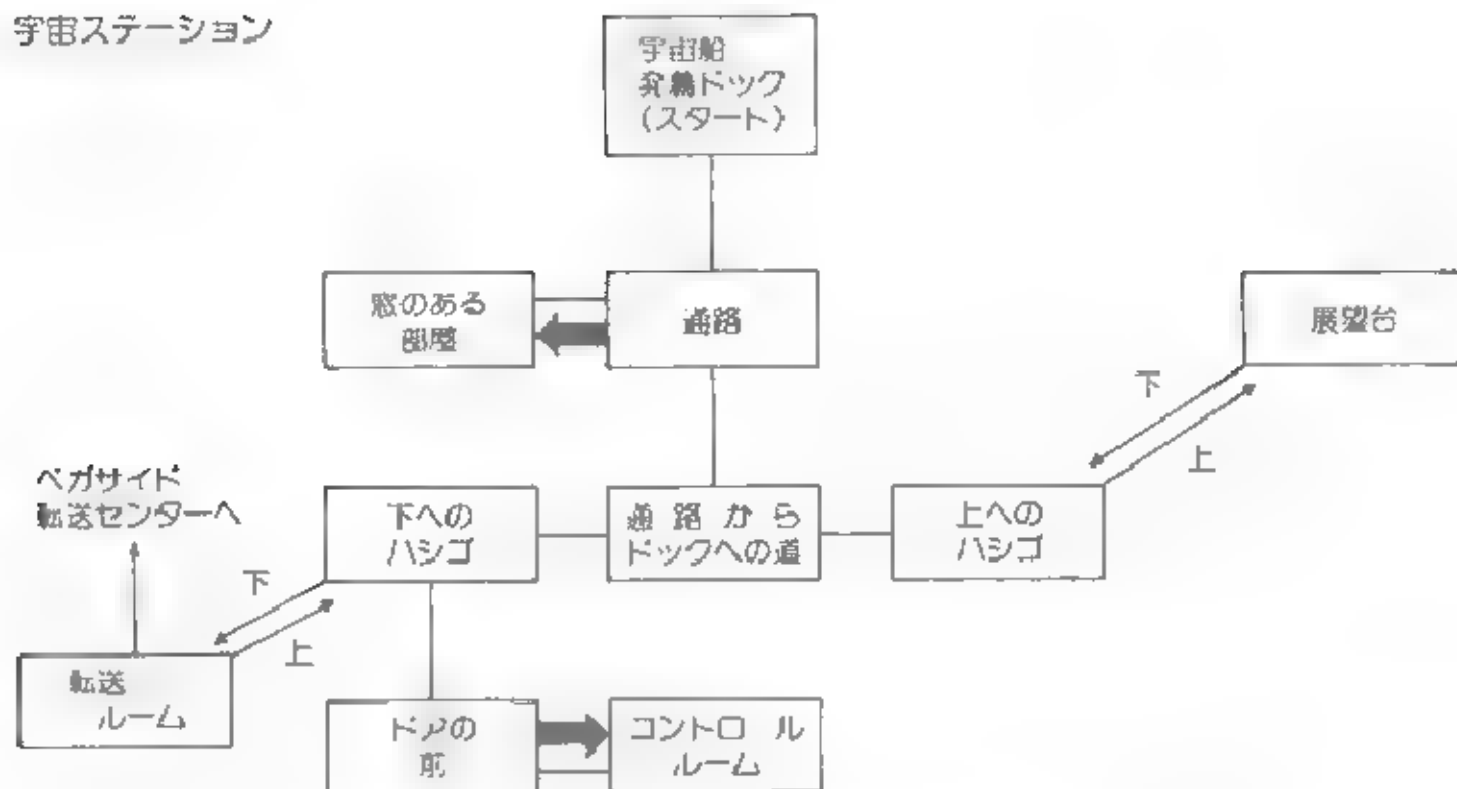
PC8801／mk II　5D ■5,800円

前作「タイムシークレット」につづく第2弾。ストーリーが、うまくつながっているのが興味深い。
こんどのキミの使命は、なんとかして敵宇宙人[illegible]、地球の平和を守ること。前作と同じように、各時代をとびまわってゲームを進めていくのだが、要素がいろいろと加わり、前作よりもさらに難易度のたかいものとなっている。

西暦2552年、前作『タイムシークレット』で、ダナーク人を倒す秘密兵器を得たキミは、単身、惑星ファラスへと急いでいた。ところが、その途中で宇宙船が隕石群と激突！　やっとの思いで、地球の植民地惑星であるベガサイドの宇宙ステーションにたどり着いたものの、すでにあの秘密兵器は宇宙のもくずと消えていた。ダナーク軍を壊滅させるすべを失ったキミは、しかしなんとしても地球連邦をダナーク人の手から守らなければならない。うわさによれば、惑星ベガサイドには「タイムトンネル」という時空間航行装置があるそうなのだが……。

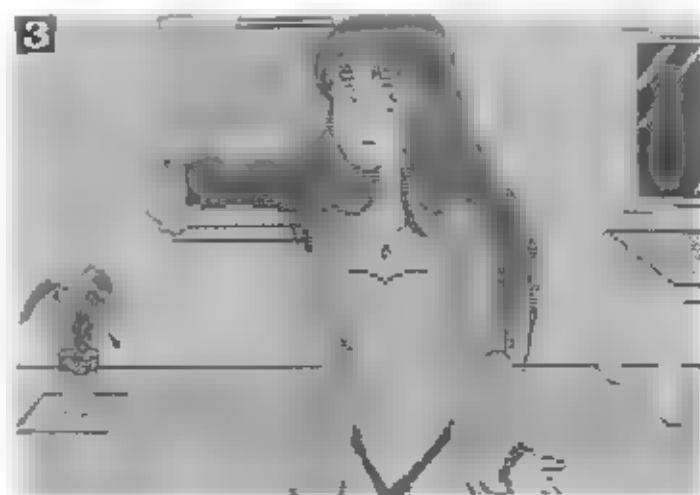
このゲームは、結末が4とおりも用意されているということからもわかるように、さまざまな経路でゲームをすることが可能である。どのような手順がほんとうの解きかたなのか私にもわからないが、すくなくともこのとおりにプレイすれば確実に解けるという方法をここに書いてみた。用意されている4種類の結末には、すべてに対応させたつもりである。

● 地球の植民星
ベガサイド

最初、キミは惑星ベガサイドの衛星軌道上に浮かぶ宇宙ステーションの中にいる。ここは、ベガサイドとファラス、ダナークといった星々の間を行き来するための大事な拠点なのだ。だけど、はじめのうちはステーション内をいくら歩きまわっても、開かないドアが2つあるだけで、なにひとつ収穫は得られないだろう。とり

あえずは、ほかの場所へ移動するしかないのだ。そこで写真1の転送ルームを利用して、惑星ベガサイド上へワープしてみよう。

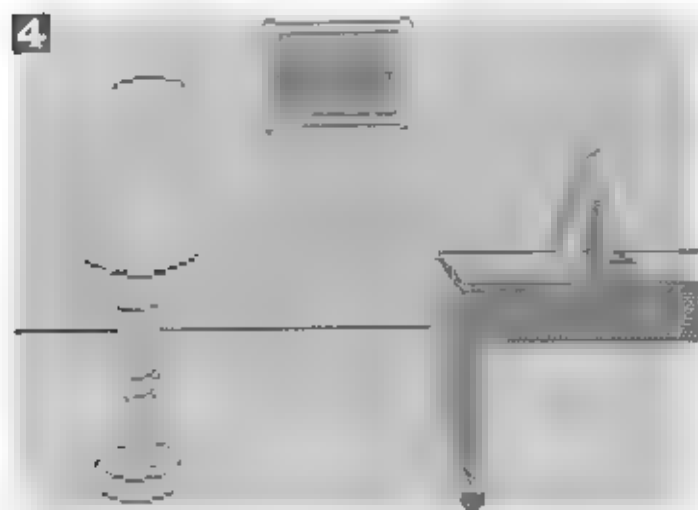
さて、到着した惑星ベガサイドでは、やるべきことがたくさんある。まずはチューブロードを使って、ネコジャラ宇宙大学に行ってみよう。そこにはタイムトンネル研究所があるんだけど、入口のドアは電磁ロックされていて開かない。とにかく、「ドア　ミル」と入力してみてくれ。ほら、ドアを開けるにはなにが必要なのかわかっただろう？　ソレは、ちゃんとした手続きをふんで、この星でいちばんエライ人に発行してもらわなくちゃならないんだ。

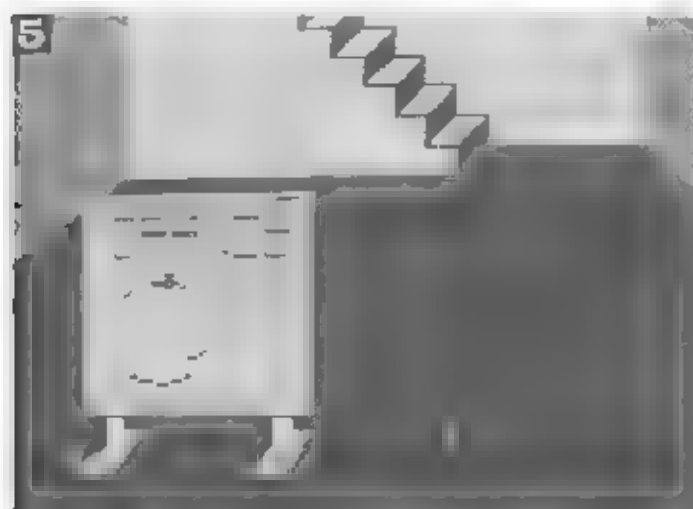
こんども、再びチューブロードを利用して、

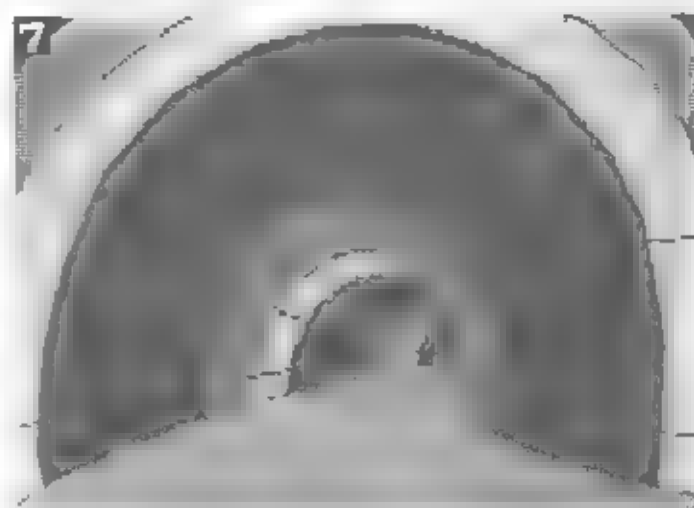
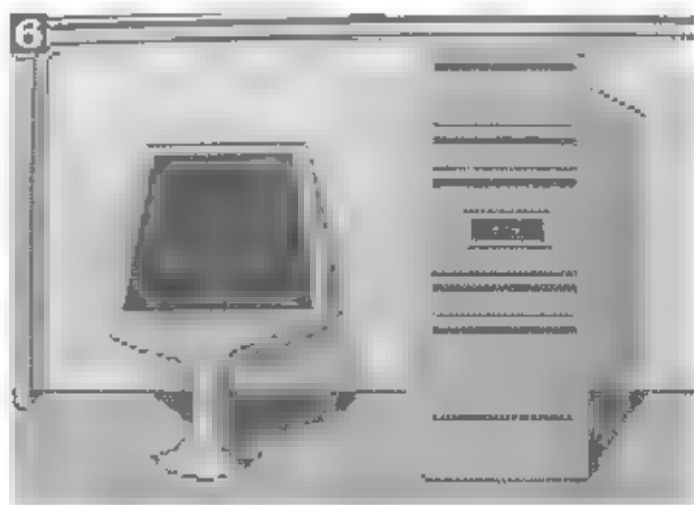
北東にある長官公邸に行ってみよう。すると、ハインライン長官は、3階の自分の部屋で忙しそうに仕事をしている（写真2）。彼こそが、地球連邦でもかなりの要職に位置する、ベガサイドの最高権力者なんだ。さっきのアレがもらえるように頼んでごらん。また、彼には美しいひとり娘エリーゼがいて、ノックすることによって彼女の部屋に入ることができるんだ（写真

3）。しかし、この時点では彼女からなにも得られるものはない。だけどエリーゼは、このゲーム中でもっとも重要な役割をはたす人物のひとり。だから、大事に応対してあげたほうがいい結果が生まれるヨ。

2階の東側にある部屋には、早いうちに入っ

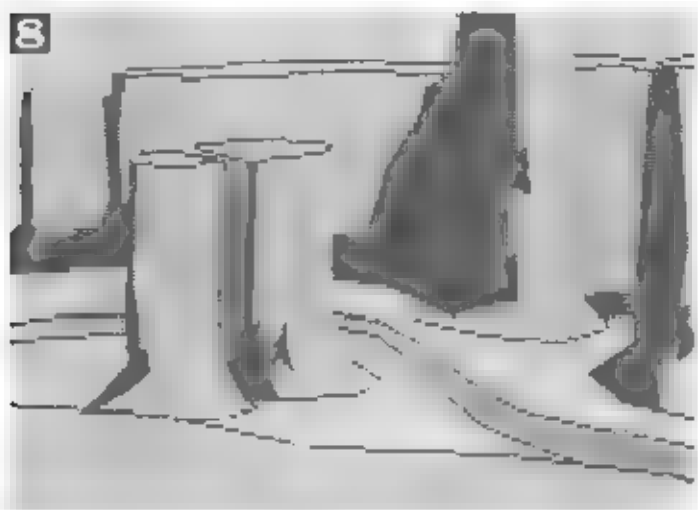
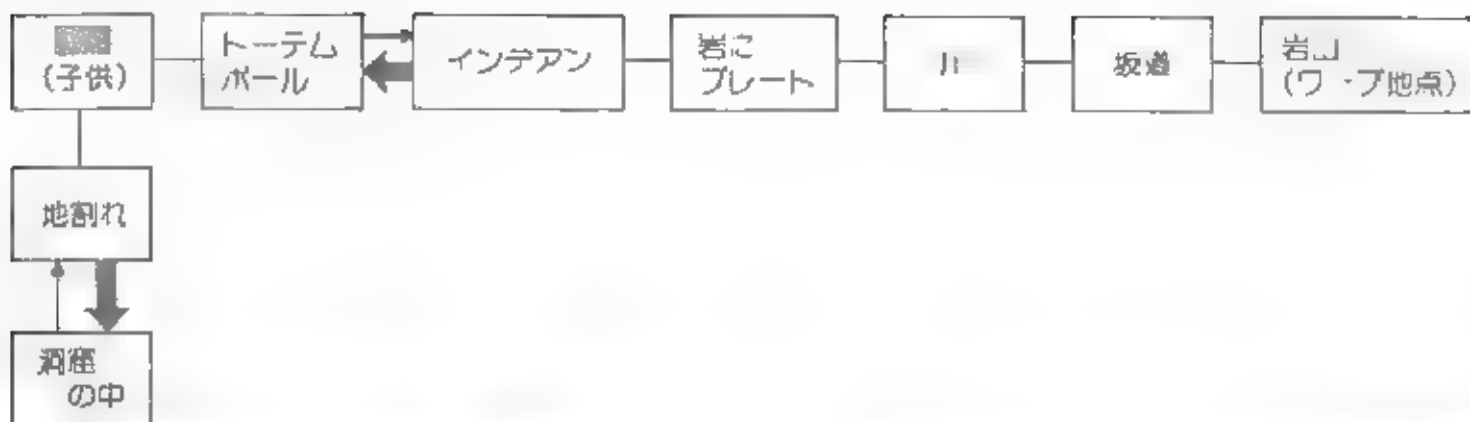
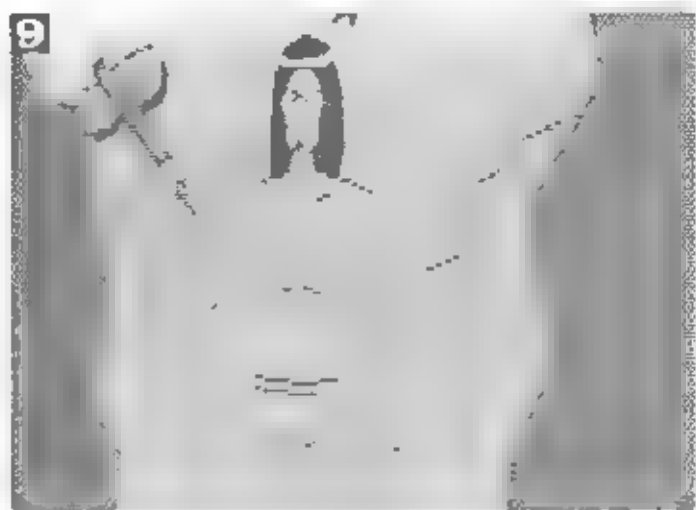
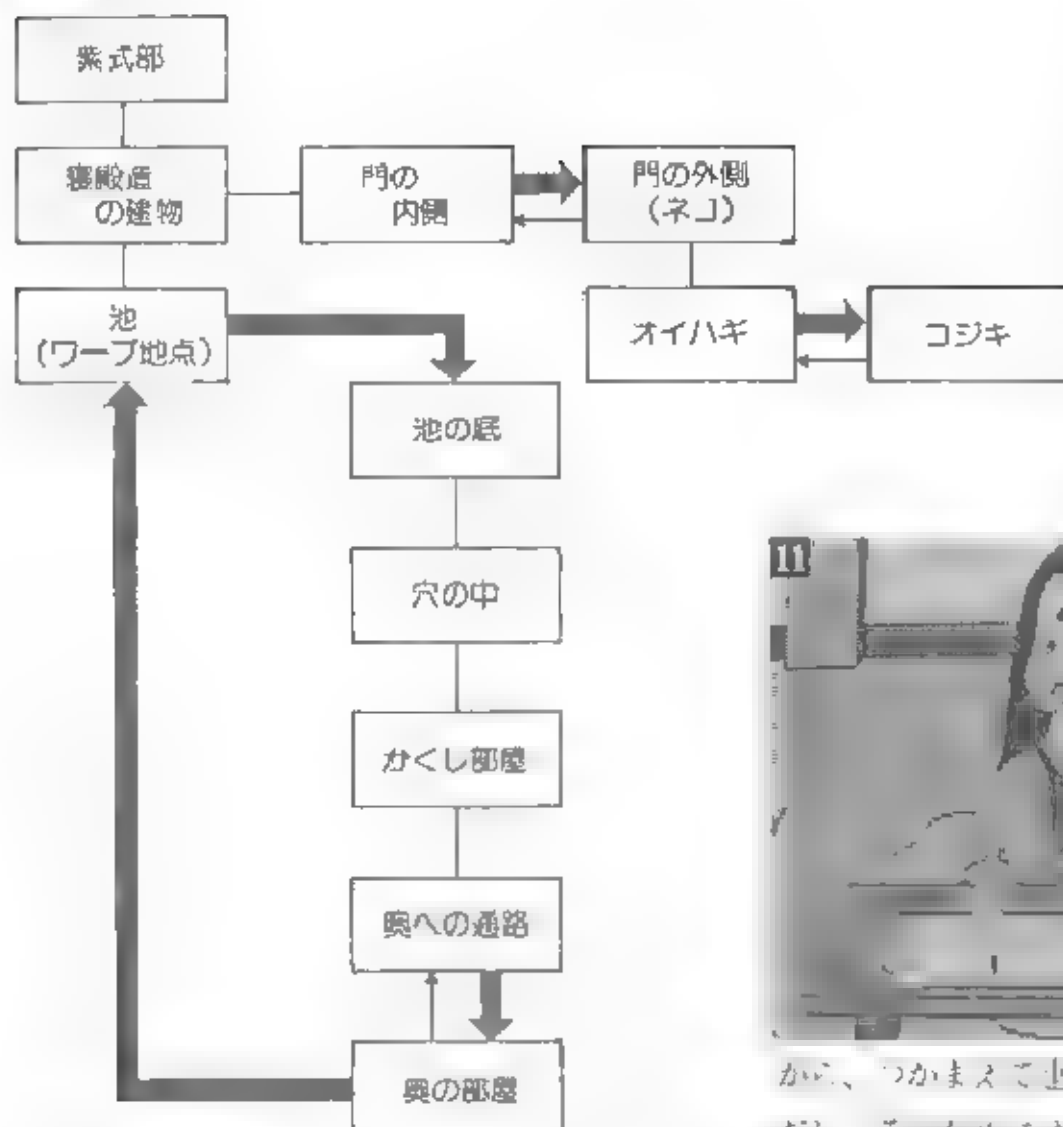
ヘガサイト
長官室
3階
長官室の前
エリーゼ
暗い
部屋
ドアの
前
2階
廊下
ドアの
前
1階
ホール
ドアの
前
副官室
入口
地下室
入口
上
地下室
長官公邸
の前
チューブ
ロード
の前
チューブ
ロード内
宇宙ステーション
転送ルームへ
転送
センター
転送センター
の前
チューブ
ロードの前
チューブ
ロード内
チューブ
ロード内
チューブ
ロードの前
学校の
門
銅像
タイムトンネル
研究所の前
タイムトンネル
研究所
タイム
トンネル
校舎内
校舎の前
時計台
の前
時計台
の中
北
下
時計台
の上

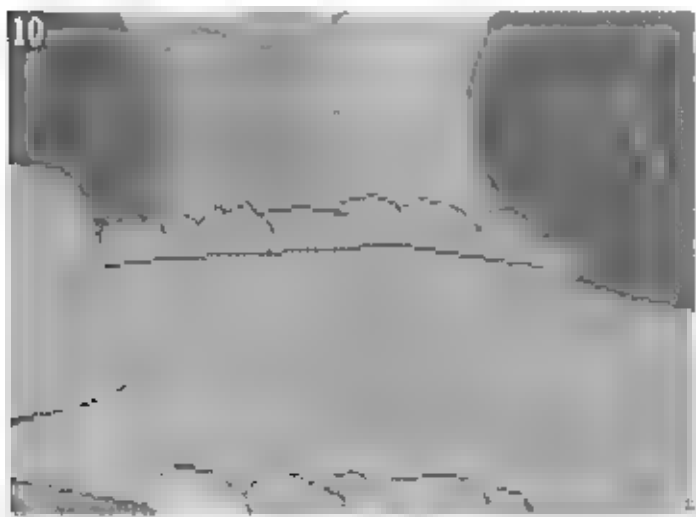
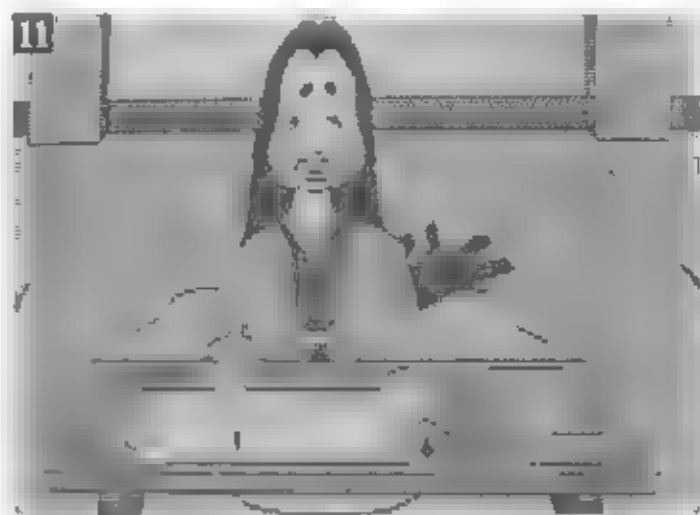
こまで必要がある。まずは電気をつけて部屋の明りを明るくしてみよう（写真4）。机の上に置い

てある物がとても気になるよね。でも、それをなんと入力したらいいのか、わからなくて悩む人が多いんじゃないかな？ これは「スクラップブック」でOKさ。なお、ここでキミは道具と情報がひとつずつ得られる。

つぎに、庭にあるドアをカギで開けて、地下室に入ってみよう。そこには、オレンジ社の看

板が置いてある（写真5）。ハインラインは若かりし日は、大人気パソコン「オレンジ」（なんのパロディだかわかるよね。オレンジがかじってあるのに注目！）を開発したオレンジ社の社長をやっていたんだ。この看板をちょっと△△△△すると、便利な道具が手に入るゾ。

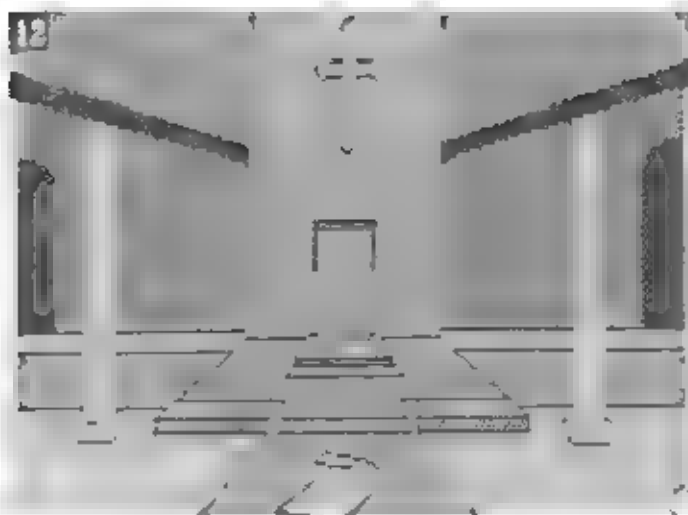
つぎに長官からもらったアレさえあれば、ネコジャラ宇宙大学の校舎の中に入ることができる。ここでは机の上に置いてある物は無条件でいただいておこう。また、黒板に書いてある情報はかならず読んでおこう。例えば、スタート地点の宇宙大学[illegible]のコントロールルームについて、2つのことがわかるんだ。

そこでいよいよ、このゲームのメインテーマであるタイムトンネルの研究室の中に入る（写真6）。まずはこの装置を使って、タイムトンネルの使いかたを勉強しておこう。すべてをマスターしたら、タイムトンネルで過去の世界へ時間旅行に出発！（写真7）

★タイムトリップ〜
グランドキャニオンからウィーンまで

このタイムトンネルは、まだまだ完成されていないから、最初のうちはランダムワープしかできず、きっとキミもアメリカのグランドキャニオン（写真8）にやってくることになるだろう。いずれにせよ未知の世界なんだから、歩きまわってみるしかなさそうだ。すると、ちょうどゴールドラッシュの時代で、西に流れている

から、跳び越すのも無理なようだ。どこか別の時代で道具を手に入れてから、もう一度ここへ来るしかないだろう。「ワープ」と入力すれば、タイムトンネルへもどることができるんだ。

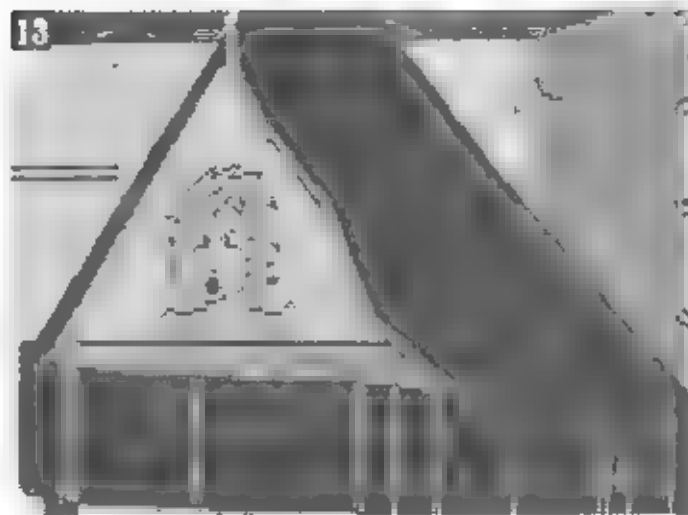
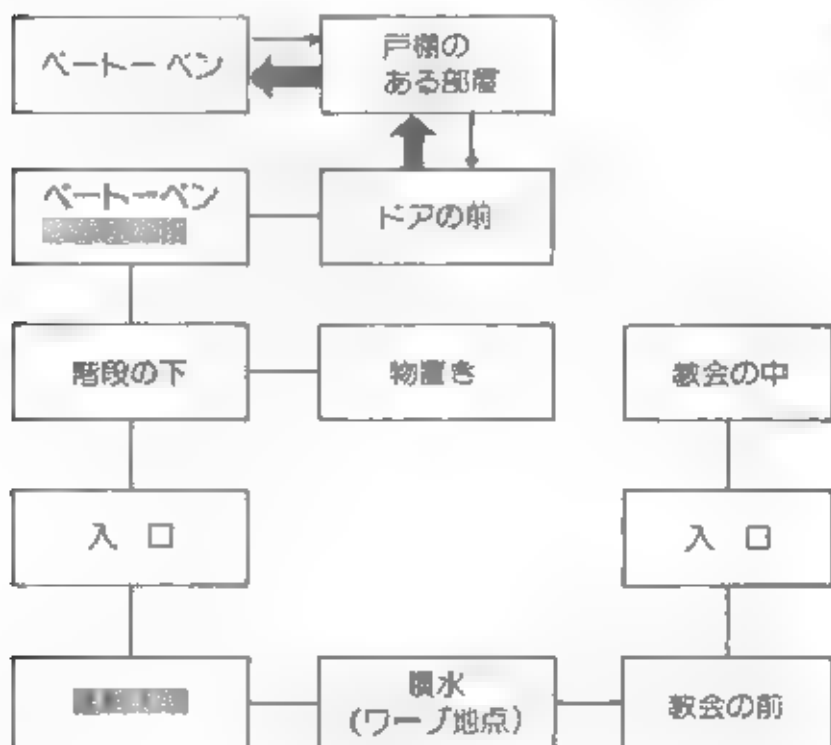
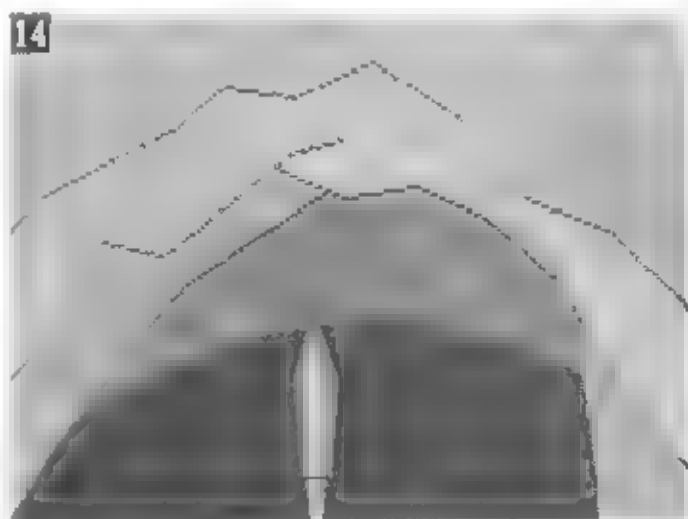
再びランダムワープを使って、こんどは日本の平安京に到着。写真10の池の場面では、ちょっぴりカエルにでもなった気分で、△△△してみよう。思いもかけないものが手に入るはずだ。それを持って、寝殿造りのお屋敷の中にいる紫式部とご対面(写真11)。彼女はどうやら飼っていたネコに逃げられてしまい、困っているようだ。門の東側にそのネコがいるから、つかまえて連れてきてあげてごらん。ただし、そのためにはネコのえさとなる物が必要だ。彼女の話だと、ある場所にタイヘンな秘密が隠されているそうだ。けれども、キミはまだそこに行くための十分な準備が整っていない。それに、東の方にいるオイハギを倒すための武器も持っていないから、どっちにしろこの時代をあとにするしかなさそうだ。

さておつぎは、ランダムワープを何回かくりかえすことによって、ヨーロッパは18世紀、音楽の都ウィーンへいこう。まずは、のどが渇いてきたので、噴水の水でのどをうるおす。

そして、ヨーロッパはキリスト教がすみずみまで浸透している土地であることを思いだそう。写真12の教会の中の場面では、画面上にあるすべての物を調べてみる必要がある。キリストに関する貴重な情報を知ることができるからだ。

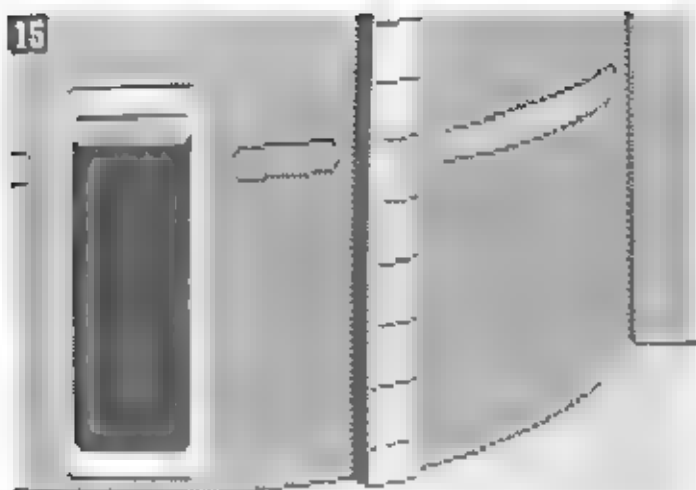
噴水の西側にはベートーベンの建物がある。

だけど、ベートーベンの部屋のドアはこわれていて開かないから、なにかべつの手段を使って中に入るしかなさそうだ。そこで、となりの部屋のイスをちょっと△△△△してあげると――ムフフ、これでベートーベンの部屋に入れるゾ。オット、うれしさのあまり戸棚の中に入っている物を取ることも忘れないでネ。

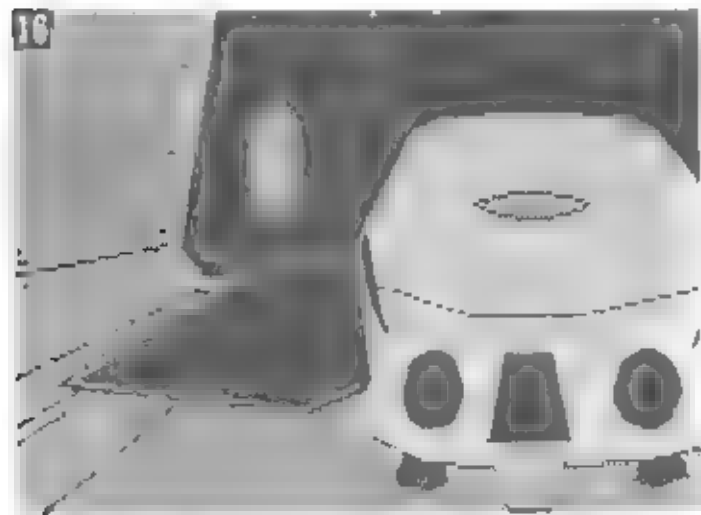
♪ティロリロリロリラリ～～、彼が音楽の神童とうたわれたベートーベン（写真13）。しかし彼にもスランプのときはあったようで、いま作曲した曲の題名が決まらずに悩んでいるようだ。キミがかわりに曲名を考えてやってくれ。ちなみに、この物語にでてくる女性の名前はなんていうんだっけ？

ウィーン

ベートーベン
戸棚のある部屋
ベートーベン
ドアの前
階段の下
物置き
教会の中
入口
入口
噴水（ワープ地点）
教会の前

つぎはベートーベン家の物置き。そこには2つの物が置いてある。それを手にしたときには、これさえあればさっきのアソコも渡れそうだということにハッと気づくはずだ。そこで、思ったとおりの方法でそこをクリアして洞窟の中に入ると――ヤッタ！ 強力な武器、ライトサーベルが手に入ったゾ！（写真14）

さて、いちおういまのところランダムワープで行ける場所は、ここ3ヵ所だけなんだ。これ以上ウロウロしていてもしかたなさそうだから、研究所の外に出て宇宙ステーションへもどるとしよう。

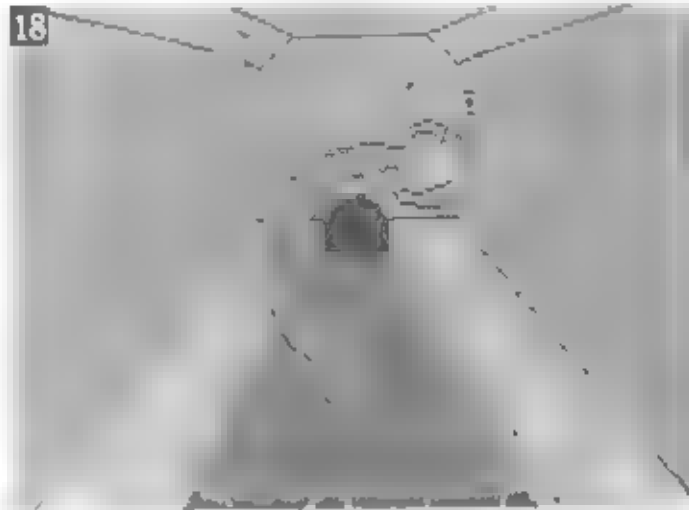
★発進！ 宇宙ステーション

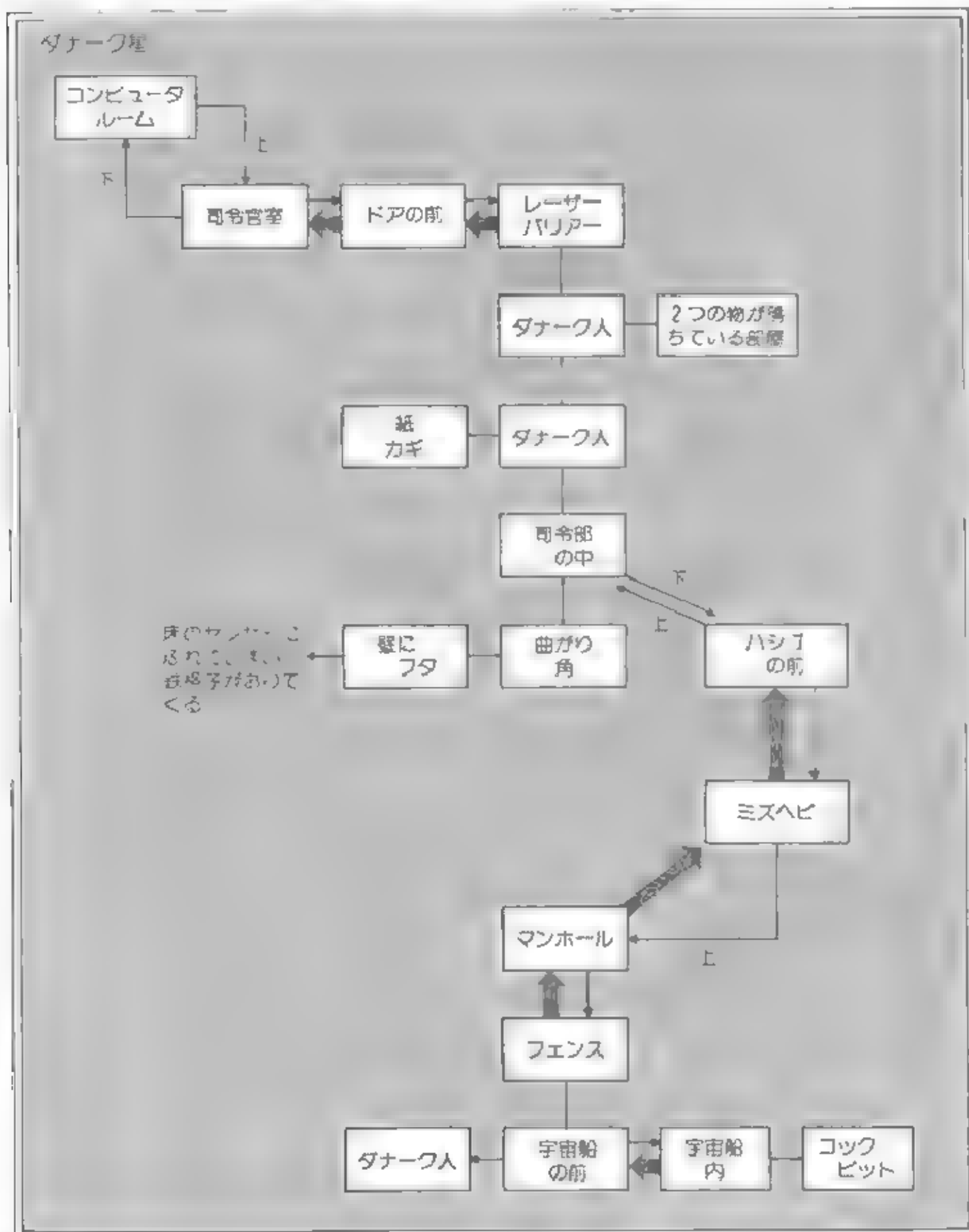
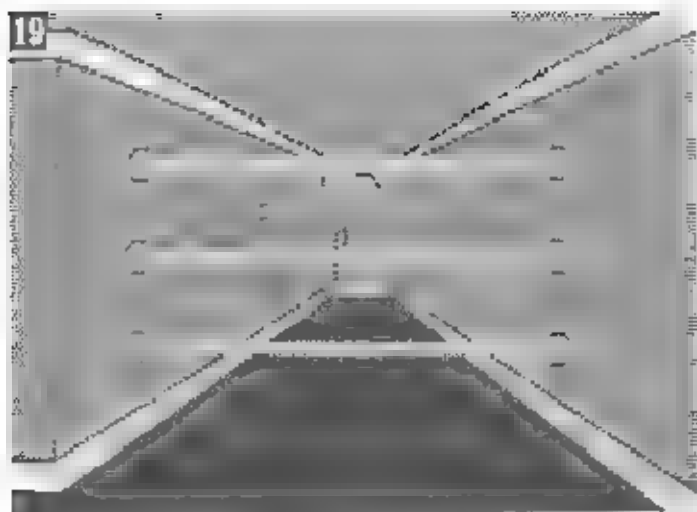
さっきは開けることができなかったステーション内の写真15のドアだけ

ど、ネコジャラ宇宙大学の黒板で、キミは開けかたを学んできたはずだ。そう、手を△△△するんだよな。ドアが開いた後はわからなくても、「ヒガシ」と入力することによって、コントロールルームに入ることができちゃうんだ。部屋に入ったら、まずはパスワードを入力してやろう。このゲームの舞台となっている年の西暦年号をインプットすればOKだ。せっかく入れたコントロールルームなんだから、できるかぎりの作業をしておくように。

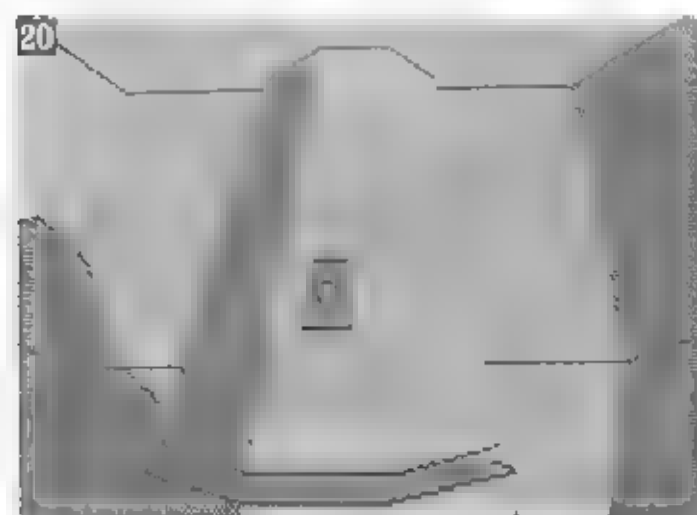
さてつぎに、スタート地点である宇宙船発着所へ行ってみよう。ジャジャジャーン！　これがキミの宇宙船だ(写真16)。舞台はいよいよ宇宙空間へとうつっていくのだ！

宇宙船に乗りこむと、まず行き先を指定することになる。ファラス星はダナーク軍の厳重な警備のもとにあるから近づかないほうがいい。ここではダナーク星を選ぶのが正解。だけど、地球連邦の船で敵のまっただ中に入っていって、だいじょうぶなんだろうか？　悩んでいると、じつに都合よくダナーク軍の宇宙船と遭遇！

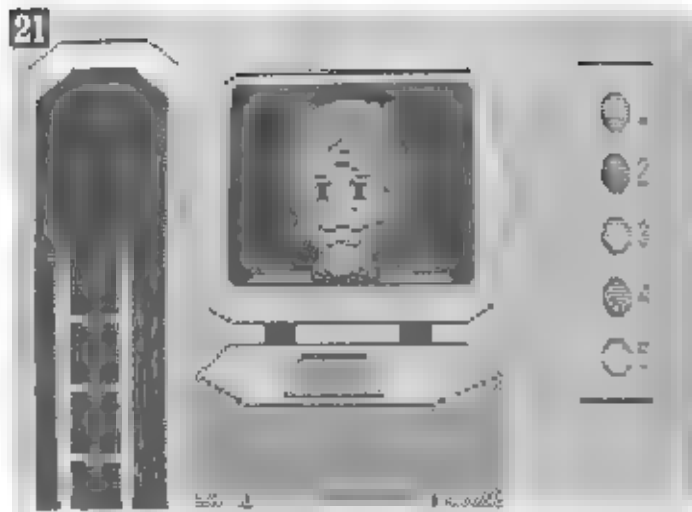
(写真17)こいつを乗っとってダナーク星へ行けばいいのサ。中に乗っているダナーク軍の兵士も、ライトサーベルさえ持っていれば、キミの敵じゃない。さあ、ダナーク軍の宇宙船に乗りかえて、一路ダナーク星へGO！

★強行着陸！
惑星ダナーク

うまくダナーク星に着陸できたからといってまだまだ安心はできない。いたるところにダナーク兵の監視の目が光っているのだ。警備の手薄な場所を探して、司令部内に侵入するしかないだろう。フェンスの金網を×××でやぶり、マンホールのふたに流れる電流を、ライトサーベルでショートさせて、下水道に入っていくのがベストコース。下水道の中にはミズヘビがいるけど(写真18)、こんな弱いヤツまったく気に

することはない。さっさと退治して、司令部内に潜入せよ！

司令部内では、ライトサーベルよりもさらに強力な武器を手に入れ、そして襲いかかってくるダナーク兵をつぎつぎに倒して先へ進んでいこう。ただし、ヘタにウロウロすると床のセンサーにふれてしまい、天井から鉄格子がおりてくることがあるので要注意。そうなってしまったら、笑ってリセットボタンを押すか、ロードゲームするしかないんだ。

廊下の北端でキミのゆく手をはばむのが、写真19のレーザーバリアーだ。これを止めるためには、バリアーの向こう側にあるスイッチを切らなくちゃならない。だけど、キミの手はとうていあんなところまで届かないし……。レーザーに対抗できるのは、やっぱりレーザーだ。熱いレーザー光線で、あのスイッチを焼き切っちゃえばだいじょうぶさ。

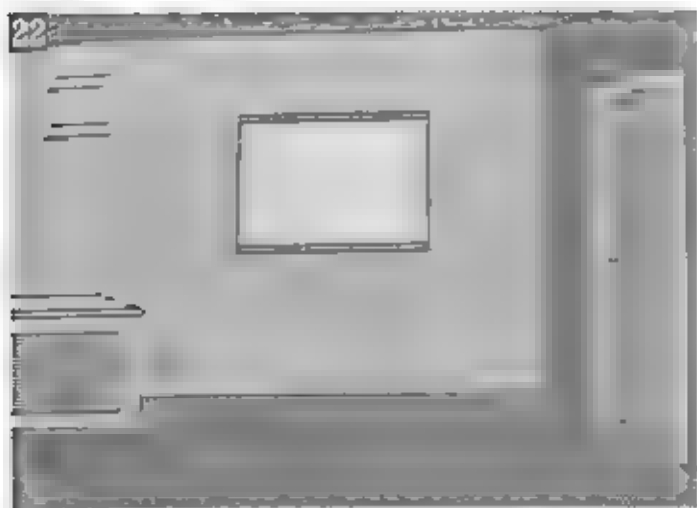
かずかずの難関をクリアして、ついに司令官室に到着。オヤ？ なんで司令官がいないんだ？ しかし、ここでそのことを考えるのはあとまわしにして、ボタンを押して地下室に侵入。そこにあるのが、ダナーク軍のすべてを管理している

メインコンピュータなんだ(写真20)。もちろん、まよわず破壊しよう。これで地球連邦軍が、統制のとれなくなったダナーク軍を撃破するのも時間の問題というもの。

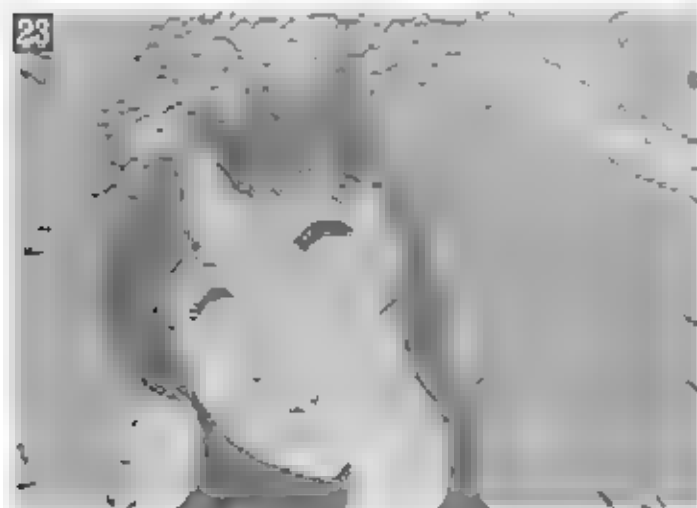
さて、ハシゴをのぼって司令官室にもどると、テレビ電話が思わぬものを受信する(写真21)。

なんと、ダナーク軍の司令官とは、あのベガサイドの長官、ハインラインだったのだ！ しかしキミの活躍に怒りをおぼえたハインラインは、地球めがけて大型ミサイルを発射してしまう。こんどは地球が危ない!! さらにヤツはキミに、ベガサイドへもどってきて、ゆっくり話をしようじゃないかと提案してくる。さあ、ここが第一の分かれ道。ハインラインの裏切りに激怒した人は、ボタンを押してベガサイドを破壊してもいい。これがEND①だ。もっと気長にやりたいと思う人は、言われたとおりにベガサイドへもどってみよう。物語はさらに奥深い展開を見せるのだ。

★悪の使者、ハインライン長官

ベガサイドの長官邸を再び訪れたキミは、ハインラインの不気味な提案を受けることになる。ここが思案のしどころだ。この場面では3とおりの枝分かれがあるので、それぞれについて考えてみよう。

(1)最初の「私に力をかしてくれないか？」という誘いにたいして「Yes」と答えた場合

キミはハインラインの副官に昇格し、副官室のカギをもらえる。ところがそれは大きなワナ。副官室に入ると、キミは閉じこめられてしまって、毒ガスで殺されそうになるんだ(写真22)。なんとか窓から外に脱出したものの、やっぱり

ハインラインという悪党と手を組むことじたいがまちがっていたことに気づくんだ。そこで目標はただひとつ、打倒ハインラインだ！

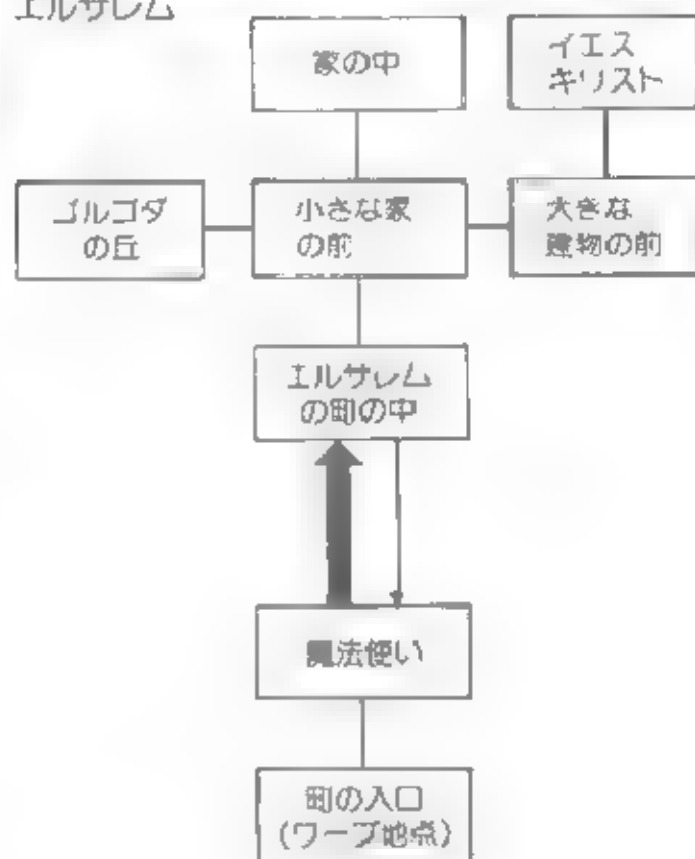
(2)最初の誘いにたいして「No」、つぎの「エリーゼと結婚させてもいい。力をかしてくれないか？」という誘いにたいして「Yes」と答えた場合

これがEND②(写真23)。かなり不満の残る終わりかただけど、いちおうエンディングにはかわりない。

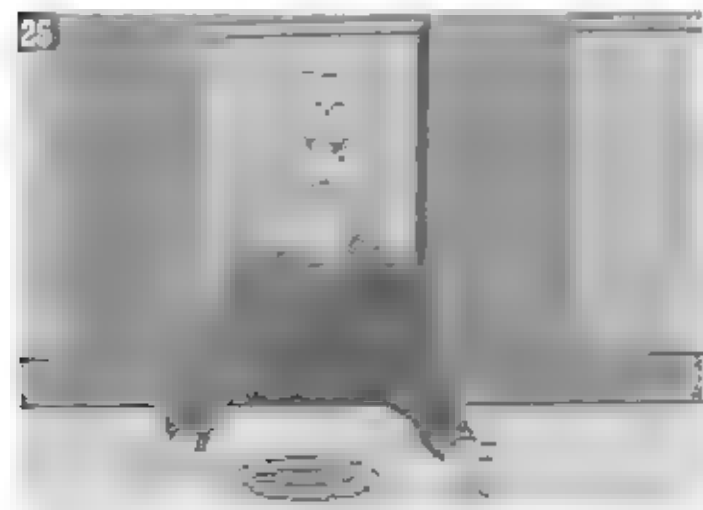
(3)最初の誘いにたいして「No」、つぎの誘いにたいしても「No」と答えた場合

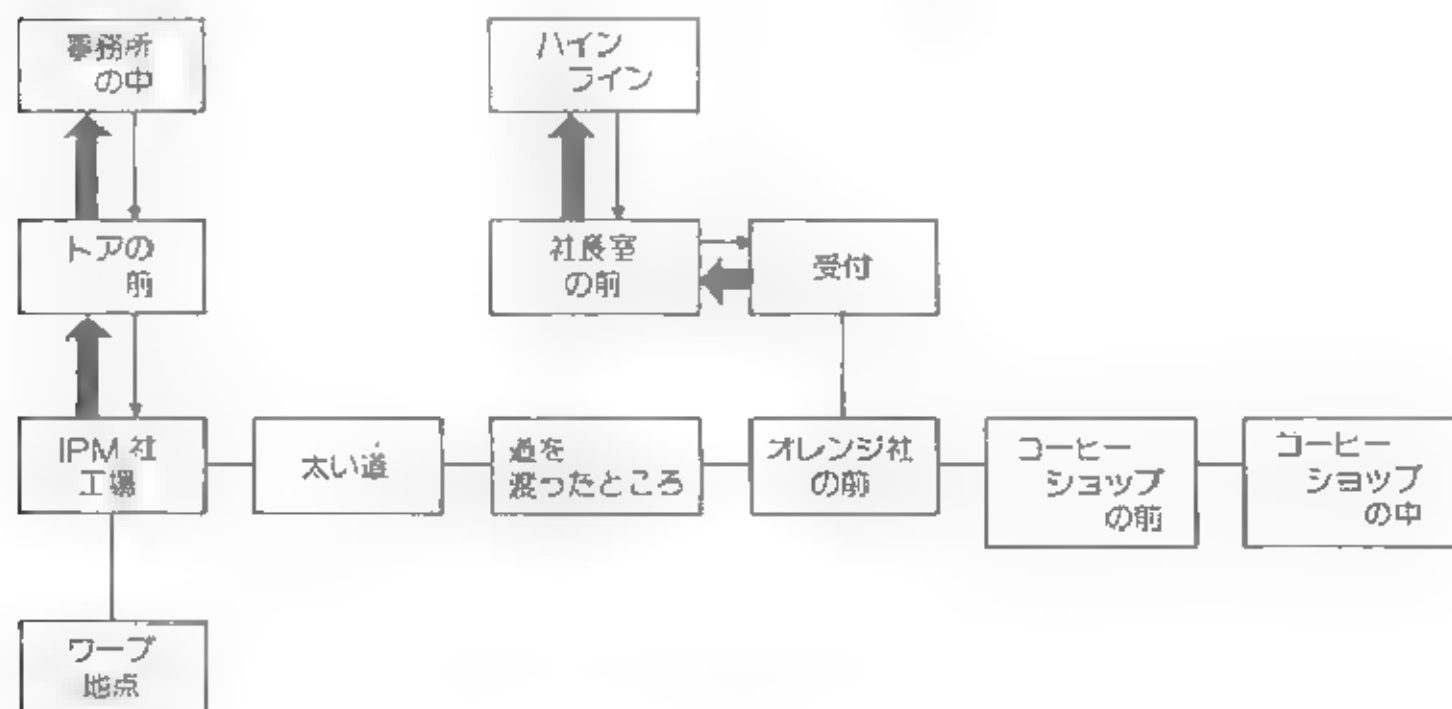
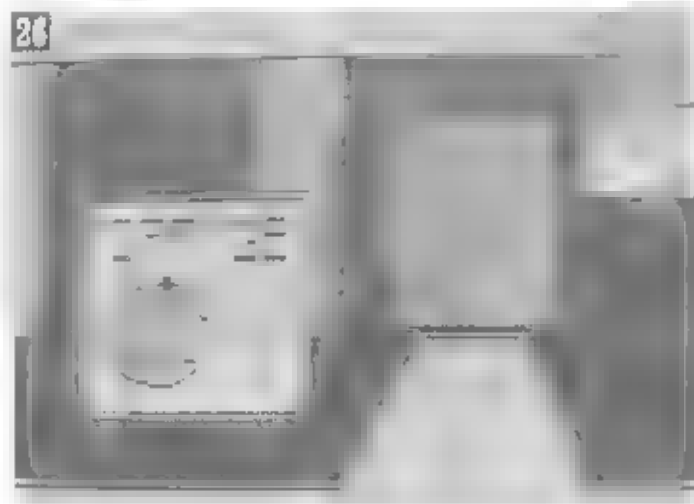
副官室に入れないだけで、結局は(1)と同じ展開。(3)を選ぶのがもっとも正統な解きかたといえよう。ハインラインと敵対することを決めたら、エリーゼのところへ行って彼女の意見を聞いてみるのもいい。とにかく、いまのキミの力ではハインラインを倒すことは無理なんだ。もう一度過去の世界を旅して、突破口を見いだそう！

★若き日のハインラインと遭遇　どうする？

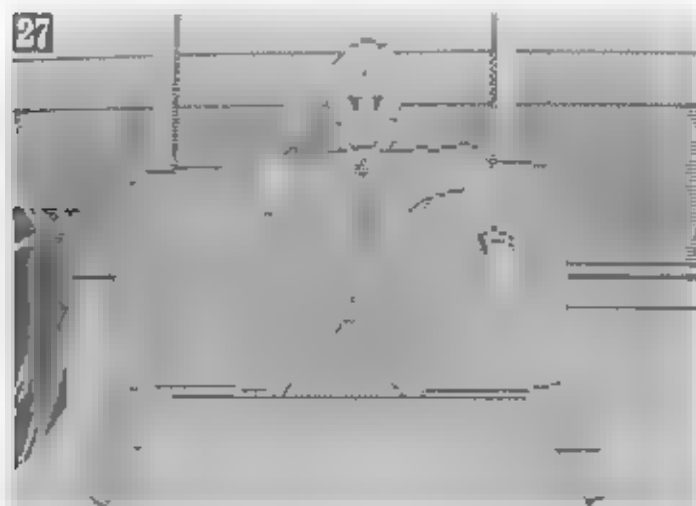
まずは平安時代にワープして、池の底を調べてみよう。そこで道具をひとつ手に入れたら、タイムトンネルにもどるように。オイハギの場面も気にかかるけど、ヤツを倒すにはまだ時期がはやすぎる。それよりも、何回かランダムワープを使ってごらん。すると――アラ不思議！　いままではまったく来れなかったエルサレムに、いつの間にかワープできるんだ。

エルサレム

町の入口では、魔法使いがキミを通すまいとがんばっている(写真24)。ここは正攻法で戦ってもいいけど、もっと頭のいい方法もある。魔法使いのおばあさんとくれば、空を飛ぶときはどんな格好だっけ？　なお、北のはずれにある家の中のカメは、この魔法使いの持ち物だから、不用意に手をふれないほうがいいゾ。

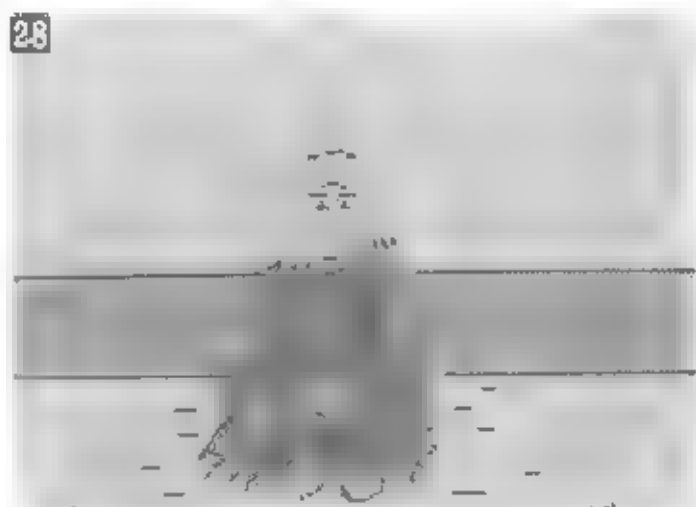
さて、エルサレムといえばキリスト教発祥の地。かの有名なイエス・キリストが最後の晩さ

んをまえにしてなにか悩んでいらっしゃる(写真25)。キミならば、その悩みを解消してあげられるはずだ。すると、キリストはキミがワープできる最後の土地の名前を教えてくれるんだ。

そこでタイムトンネルのマニュアルワープをはじめて使い、キリストが教えてくれた土地へワープすると、そこは1980年代のアメリカ。パソコンの大手メーカー、IPM 社とオレンジ社がしのぎをけずって競争しているまっただなかだ。まずは、ハインラインにゆかりの深いオレンジ

社を訪問してみよう(写真26)。ところが玄関の受付嬢はガンとして、キミのことを通してくれない。ここは、どうにかして彼女をどかさなくちゃならないようだ。しかしすぐには無理なので、しかたなく IPM 社の門の中に入る。このドアはプラスチックでできているので、化学反応をおこさせて溶かせばいい。そして、事務所の中の机を調べれば、なにか収穫があるかもしれないし、電話もそれなりの使いかたがあるよう

だ。なお、コーヒーショップにいる男は無視するのがいちばんだよ。へんな気をおこすと、とんでもないことになっちゃうからね。

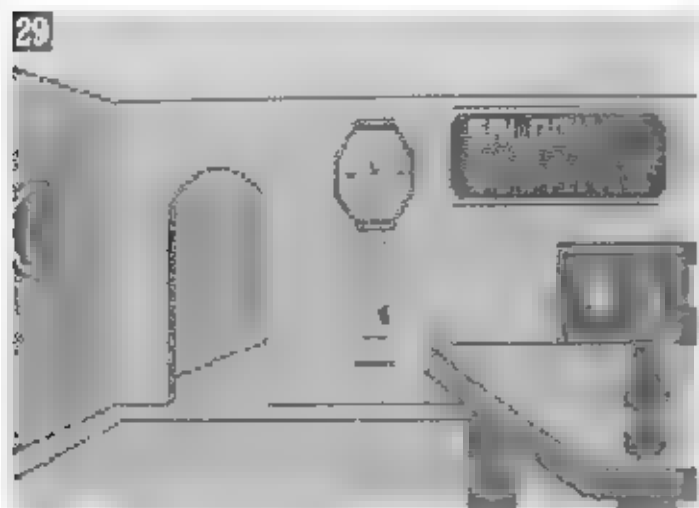
うまく受付嬢を煙に巻くことに成功したら、オレンジ社の社長室に入ってみよう。中にいた

27
のは、やっぱりあのハインラインだ！(写真27)若き日の彼を殺してしまえば、現在の悪に満ちた彼もこの世から消滅することであろう。しかし、キミの手で歴史を変えてしまっていいものだろうか？　それに、ハインラインを消すということは、エリーゼをもこの世から消してしまうということなのだ……。さて、ここがまたまた大きな分かれ道となる。しかし、はじめてこの場面にきた人には、ハインラインを殺してみることをおすすめする。なぜならば、若きハインラインを殺したときにしか得られない、ある情報が必要だからだ。その情報とは、タイムトンネル研究所を出ようとしたときに、はじめて得られる筋書きになっているもの。逆に言えば、その情報さえ知っていれば、ここでハインラインを殺すかどうか、自由に選択できるわけなんだ。

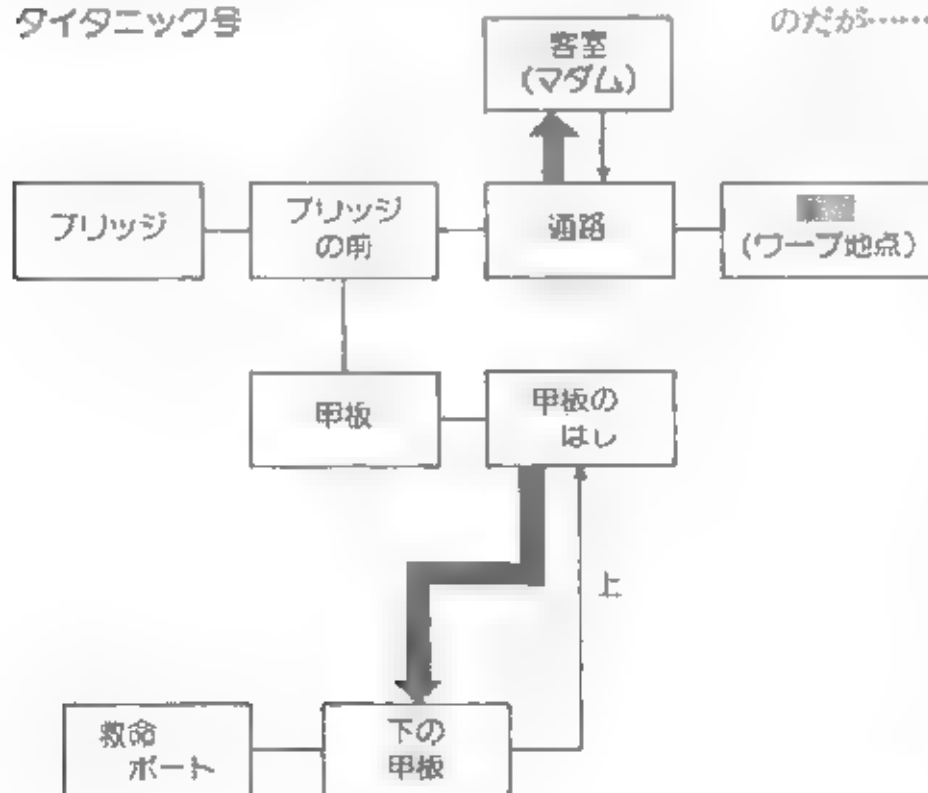
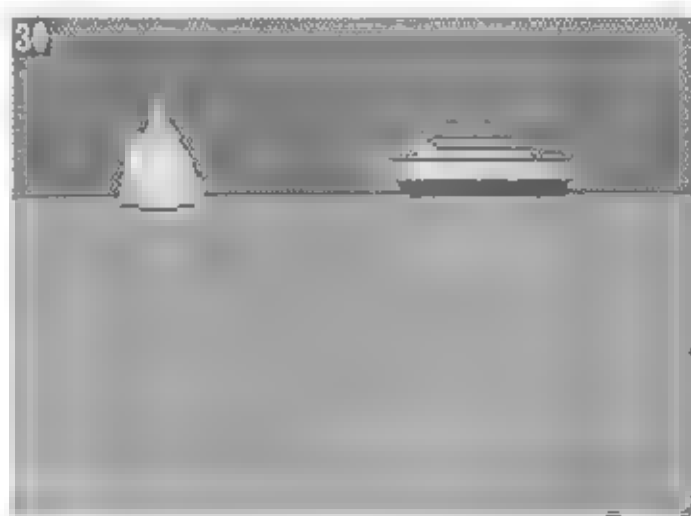
★S・O・S／タイムトンネルが故障／

いよいよ物語も終盤にさしかかる。タイムトンネルを使って、クリアしていない唯一の時代、平安時代へワープ。オイハギを苦戦しながらも

28
倒して先へ進むと、みすぼらしいコジキと出会うことができる(写真28)。彼こそ、地球へやってきたまま、母星へ帰れなくなったダナーク人の生き残り、ポコペンなんだ。コジキをしているぐらいだから、当然食べ物には困っていることだろう。そこで、うまく彼のご機嫌をとれば、ダナーク軍最大最強の武器をプレゼントしてもらえるんだ。この兵器を動かすための動力は、すでにどこかで手に入れているよね。だけど、このプレゼントを受けとるためには、ポコペンの質問に答えなくちゃいけないゾ。

さて、その兵器さえあれば、あの2552年のハインライン（こいつは若かりし日のハインラインを生かそうと殺そうと関係なく存在するのダ。なぜならば……）も倒せそうな気がする。しかし、そんなキミも奈落の底にたたき落とされて

しまうことだろう。なんと、タイムトンネルが故障してしまい、キミは沈没30分前のタイタニック号の船中へとワープさせられてしまうからだ！

ここでは、1コマンド入力するごとに1分経過していくから、敏速な行動をしなければならない。まず写真29の船室でカギを手に入れてか

ら、客室にいるマダムを訪れよう。彼女は珍しい物が大好きだから、キミの持っている骨とう品をプレゼントしてあげるといい。お礼にランプかダイヤモンドをくれるというが、さてキミはどっちを選ぶ？

つづいて大急ぎで船の甲板へ行こう。うまくいけば、キミは下の甲板に降りる入口を見つけられるはず。だけどいまは夜、あたりは暗いから……。救命ボートを使って船外へ脱出すれば、ひと安心(写真30)。再びタイムトンネルを呼びだして、もとの時代へもどろう。

タイタニック号

★ハインラインの正体は……？

さあ、とうとう2552年へ帰ってきた。持ち物も万全の準備が整ったし、これでハインラインをやっつけることができるだろう。だが、いったいどうやって？　どんなに強力な武器を持っていても、結局は長官室に入るまえに護衛ロボットにとりあげられてしまうんだから意味がない。どこか遠くからでも攻撃できれば問題ないのだが……。

ネコジャラ宇宙大学の中には、ハシゴを使える場所が2ヵ所ある。それにさえ気づけば、答はおのずとでてくるだろう。ハインラインを殺して、地球へ向かうミサイルを完全に自爆させれば、THE　ENDだ。若かりし日のハインラインを殺していればEND③を、殺さなければEND④を見ることができるんだ。ちなみに、END④がハッピーエンドであるということだけ書いておこう。

PC9801F
PC8801 mkII SR ｜5D■9 800円
FM7 new7

デス・トラップ

[スクウェア]

日本で初めてともいえる本格的スパイ・アドベンチャー。キミの目的はゲリラに誘拐された博士を救出すること。ひとつの難関をクリアするのに、いくとおりもの方法が用意されており、結末も劇的な2パターンに分かれている。難易度はそれほどたかくはないが、世界が広いだけにちょっと複雑。中～上級者向けの作品だ。

198×年、東アフリカのB国では、数年前に成立した政府と、それに抵抗する反政府ゲリラとのあいだに抗争がくりひろげられていた。そこで戦況の打開をはかろうとするゲリラ軍は、細菌兵器の分野では世界的権威と名高い、A国のジタン博士の誘拐を強行した。もちろん、それにたいしてA国もだまっているわけはない。B国の要請も受けて、A国は国家中央情報部のナンバーワンスパイ、リチャード H．ベンソン、すなわちキミを現地に派遣することを決定したのだ　だが、この冒険にはいたるところに死の罠(デス・トラップ)がしかけられていたのであった……。

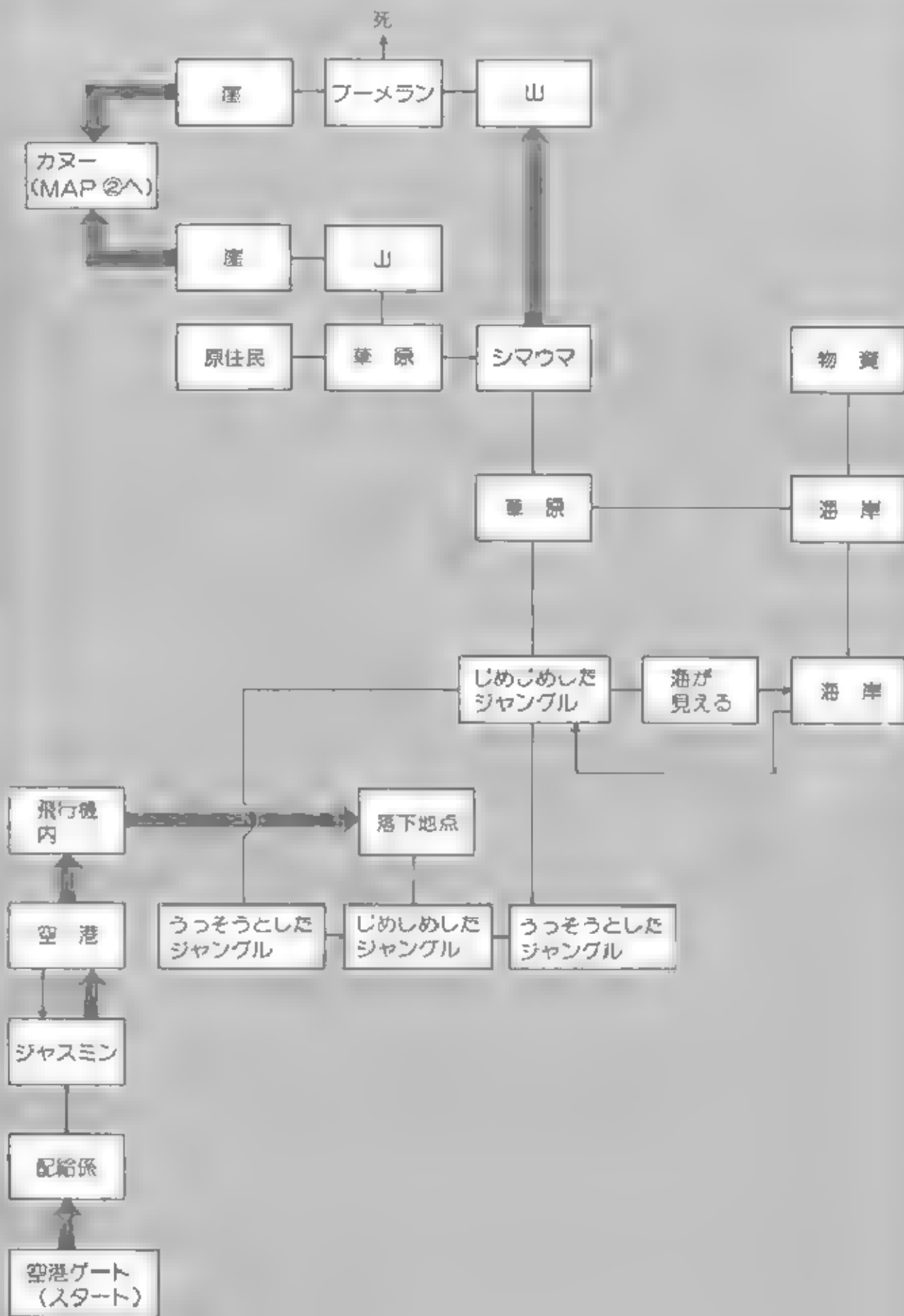
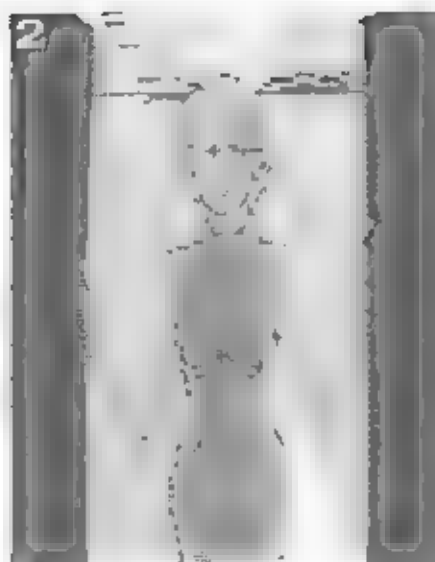
◉緊急指令！ ジタン博士を救出せよ

ゲームはキミ、リチャード・ベンソンがA国の空港ゲートに到着したところからスタート。ゲートでは若い軍人がひとり、見張りに立っている(写真1)。彼には正直にキミのコードネームを告げればOK。ゲートをくぐって建物の中に入り、配給係のおじさんから冒険に必要な物資を受けとろう。リストを見るとA・B・Cの3パターンの物資があるようだが、どれを選ぶかはキミしだい。何度かプレイするうちに、きっとどれがベストなのかがわかるはずだ。

旅立ちの準備も整い、滑走路へでようとすると、恋人のジャスミンがキミの身の危険を案じて、旅立ちをやめるようにと涙ながらに訴えてくる(写真2)。たしかにジャスミンはかわいそうだが、これは男の冒険なのだ！ やさしく彼女に別れを告げて、先へ進むしかない。

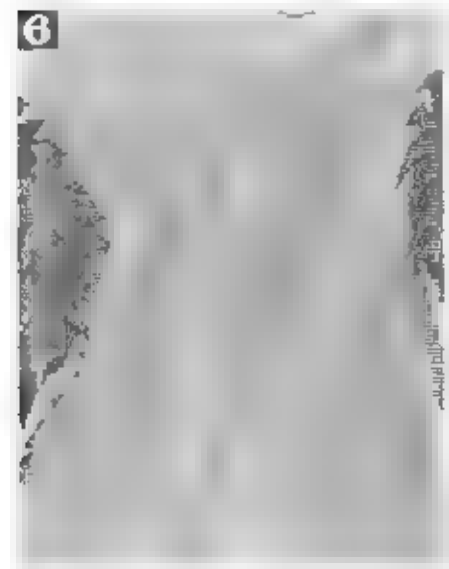
1

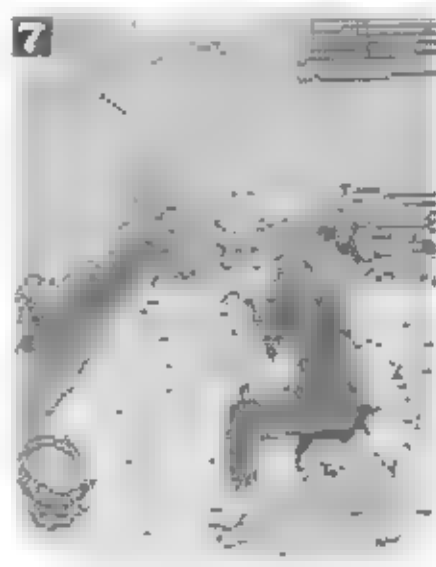
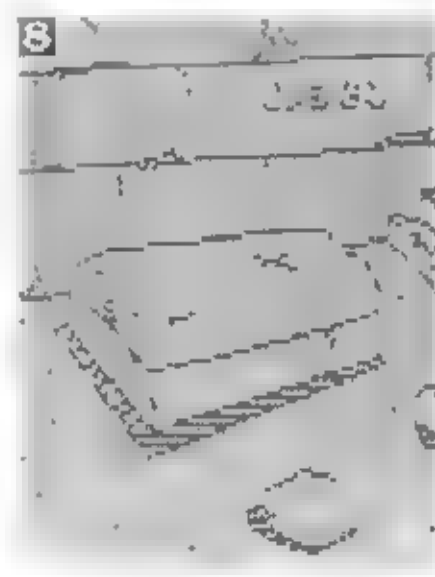
ジャスミンの泣き声を後に滑走路に行き、警官に要求された物

MAP ①
死
崖
ブーメラン
山
カヌー
(MAP ②へ)
崖
山
原住民
草原
シマウマ
物資
草原
海岸
じめじめした
ジャングル
海が
見える
海岸
飛行機
内
落下地点
空港
うっそうとした
ジャングル
じめじめした
ジャングル
うっそうとした
ジャングル
ジャスミン
配給係
空港ゲート
(スタート)

ろう。そして、(1)、(2)のどちらのコースを選んだにせよ、行きつく先は写真5の崖っぷちの場面だ。「W(ニシ)」と入力してみればわかるとおり、この崖を下におりていくのが正解。そのために使う道具といえば……わかるよね。

このゲームでは、「KILL　MYSELF(コロス　ジブン)」と入力すると、いつでも自殺することができるんだ。どうしても行きづまってしまった人は、もう一度最初からやりなおしてみるのもいいかもしれない。

◉敵のアジトを発見！手がかりを探せ！

崖の下には川が流れており、岸に1そうのカヌーがとめてある。これに乗ってみない手はない。ちょっぴりイキな気分で川下りでも楽しんでみよう。そうそう、備えあればうれいなしというくらいだから、川の水をくんでおくといい。

この川での難関は、写真6の渦の場面だ。どうやってこの渦を通りぬけたらいいんだろう？　じつはそれには魔法の力が必要なんだ。魔法の呪文を手に入れるためには、以下のような2とおりの方法がある。

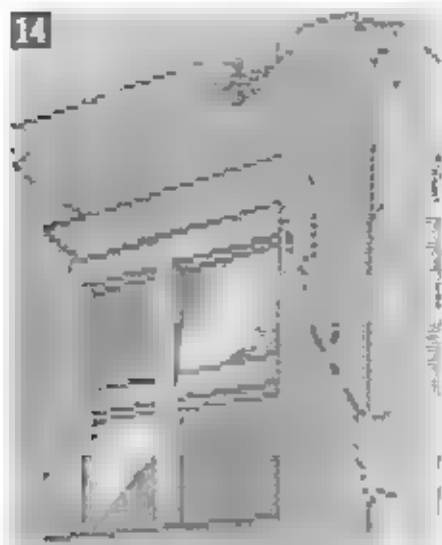
(1)ある場所でカヌーからおり、ジャングルの茂みの中を歩いていく。そこで見つけた小屋の中に入り、謎の老人とご対面(写真7)。彼が出すナゾナゾに答えれば、魔法の呪文を教えてもらえるんだ。ナゾナゾの問題は「火」を「太陽」に置きかえて考えてみればすぐわかると思う。

(2)やはりある場所でカヌーからおり、ジャングルを南へ進んでいくと、遺跡にたどり着くことができる。写真8の棺がある地下室で壁にきざんである象形文字を解読すれば(マニュアルにアルファベット対応表がでている)、魔法の呪文を知ることができるんだ。また、せっかく遺跡にやってきたんだから、中庭にあるアレを手に入れておくべし。コウモリがキミのことを邪魔してくるかもしれないけど、コウモリが明りに弱いのは知っているだろう？

[スペシャルヒント]

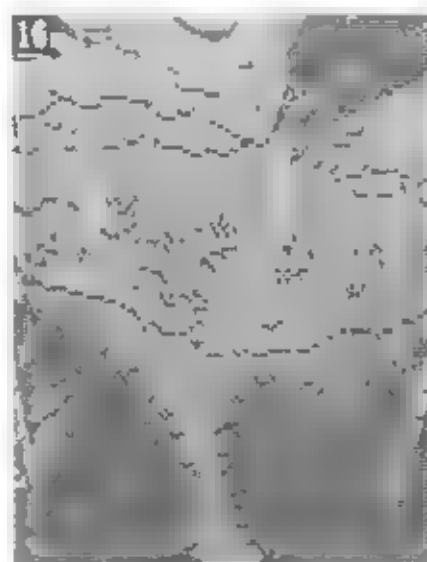
じつをいうと、この遺跡の地下室から川の渦の先にあるジャングルへぬける秘密の近道があるんだ(マップの……→の道)。それには、棺の中に入っていけばいいんだけれど、棺のフタを開けるのがムズカシイ　これにもやっぱり魔法の

MAP ②
カヌー
(MAP ①より)
川
川
川
川
ウズ
老　人
小　屋
うっそうとした
ジャングル
カヌー
川
川
川
川
川
カヌー
ジャングル
うっそうとした
ジャングル
川
ジャングル
ジャングル
アジト
アジトの
中
ジャングル
ジャングル
(MAP ③へ)
古代
遺跡
中　庭
遺跡の中
下
地下室
上

MAP③
ジャングル
(MAP②より)
大木
川
ジャングル
川
ゾウ
ジャングル
ジャングル
うっそうとしたジャングル
小屋
女性
洞窟入口
洞窟内
谷
砂漠
砂漠
砂漠
砂漠
砂漠
砂漠
砂漠
ジャングル
(夜)
ジャングル
ジャングル
ジャングル
見張り
ジャングル
ジャングル
アジト
アジト内
アジトの裏
死
洞窟内
ジャングル
二叉路
(MAP④ MAP⑤へ)
死

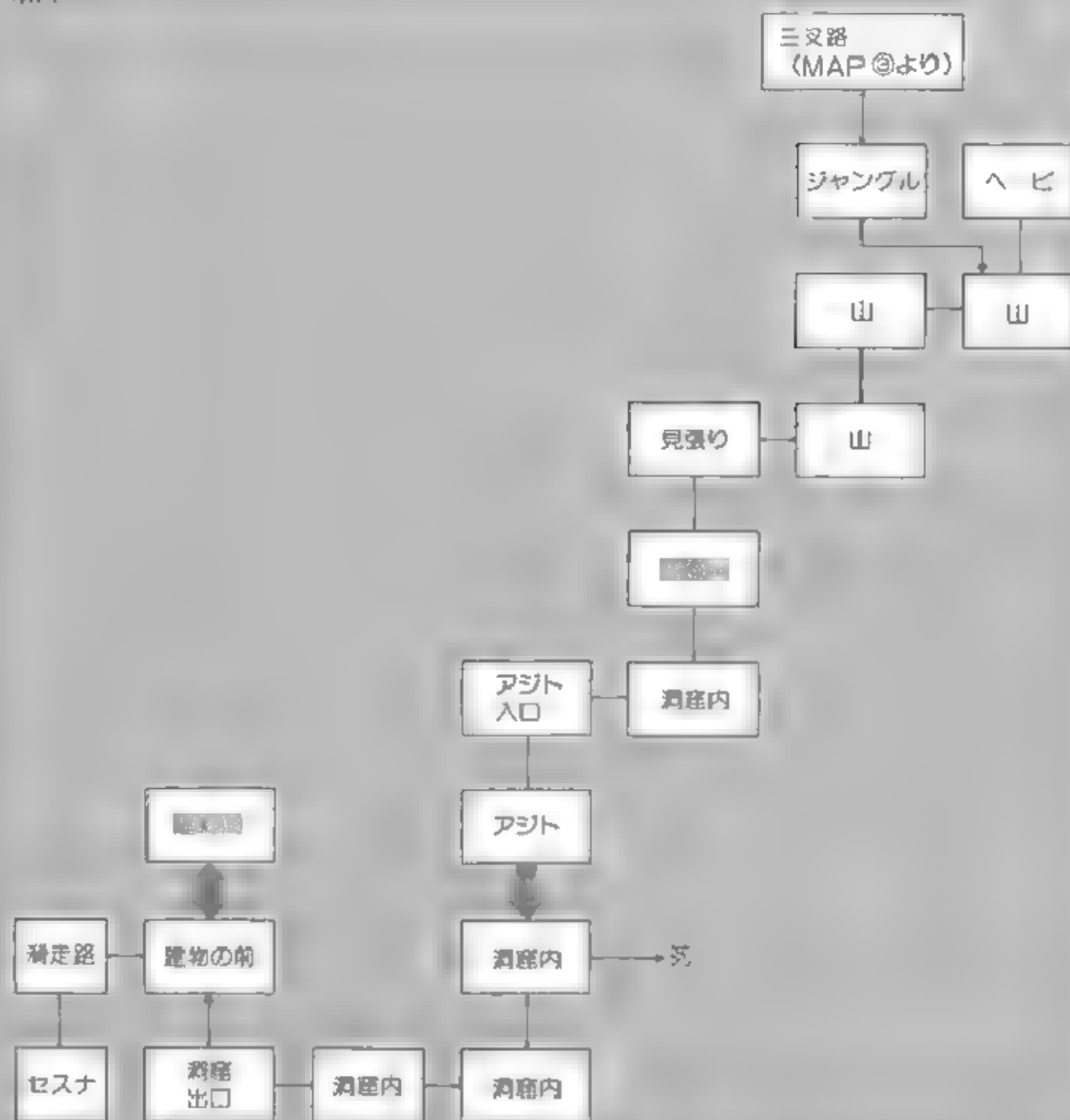
ようやく砂漠をぬけて再びジャングルに入ると、なんと時間が急速に過ぎて夜になってしまう。まっ暗なジャングルの中を歩きまわったら、ケモノに襲われてしまうのは常識。ひと晩ここでじっとしていたほうがよさそうだ。たき火でもすれば、寒さからもケモノからもキミを守ってくれることだろう(写真13)。

夜が明けてジャングルの探索をつづけると、前方に人影が……。あれは、ジタン博士が監禁されているゲリラ軍の中継アジトだ！ まずは、目の前にいる見張りをごまかさなくちゃいけない。キミの持ち物のなかに、あることをすると音楽を奏でだす物があるんだ。それを地面に捨てて、見張り兵士が気をとられているスキに、いまだ、[illegible]！ 気づかれずにアジトの裏側にまわりこめたぞ(写真14)。しかし、窓はカギがかかっていて開かないし、大きな音をたててガラスを割っちゃうわけにもいかない。なにかガラス切りのかわりになるような物があったらなあ。

そっとアジトの中に潜入し、ジタン博士の救出に成功(写真15)！ だが、博士は奪われたマイクロフィルムを悪用されることをとても恐れている。こんどのキミの任務は、マイクロフィルムの奪還だ！ アジトから脱出するには、床にあるぬけ穴を利用するといい。ドアにはカギがかかっているけど、キミにはカギを開けることなんて朝めしまえ。××××でカチャカチャとやればOKさ。

◉END 1
ジョーカーの裏切り

ジャングルの中にある三叉路(写真16)から、このゲームの結末は大きく2つに分かれる。ただし、どちらの結末に行くかはすでにある要素によって決定されており、キミが選択することはできない。三叉路の周辺で「オレはいま、隣のアジトにいる」というジョーカーからの通信があったら、三叉路より北へ、それ以外は南へ行ってみよう。このEND1は南へ行った場合のことだ。

けわしい岩山を降りていくと、ゲリラ軍のアジトを発見！ しかし、入口のところには見張りが立っていて、うかつに近づくわけにはいかない。こういうときにこそ、飛び道具の出番だぜ！ 見張りを倒し、警報装置を破壊して中央の部屋に入ると、金庫の見張り番がイスにすわっていねむりをしている(写真17)。無用心なところだなあ。そっと見張り番から××をいただ

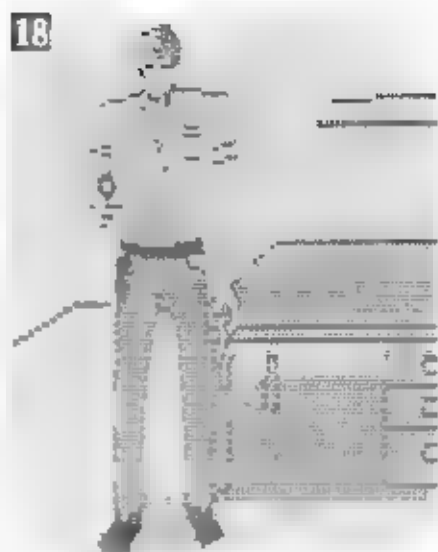
MAP ④

三叉路（MAP ③より）
ジャングル
ヘ　ビ
山
山
山
見張り
洞窟内
アジト入口
アジト
洞窟内
死
建物の前
滑走路
セスナ
洞窟出口
洞窟内
洞窟内

17

いて、金庫の中のフィルムの奪還に成功！ エッ？ 金庫のダイアルナンバーはいくつかって？ ジョーカーからの無線連絡をキチンとメモしているキミにならわかったはず。やることをやったら、ドアから地下の洞窟へと脱出しよう。うまいぐあいに、洞窟の出口は空港になっている。それにしても、ジョーカーはいったいどこに消えてしまったのだろう？

　空港にでて建物の中に入ったキミは、信じられない光景を見ることになる。なんとジョーカーは、スパイのキミの動きをスパイしていた二重スパイだったのだ！ 「気の毒だがキミには死んでもらう」そう言ったジョーカーのピスト

[illegible]い。ジョーカーがひるんだすきに、キミが×××で逆襲すればいいのだ。サラバ、ジョーカー。しかし、これも裏切り者の運命なのだ。

18

手に入れたカギでセスナを動かし、一路A国へ。ああ、ジャスミンの笑顔がまぶたに浮かぶ。

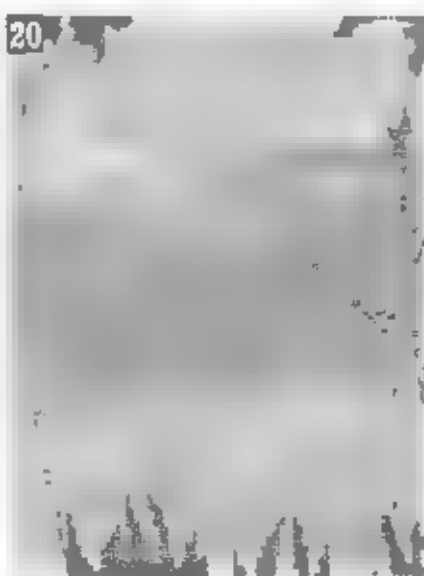
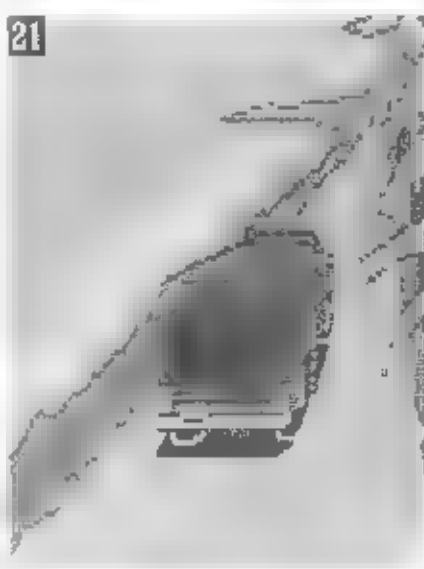
◉END2 ジタン博士の死

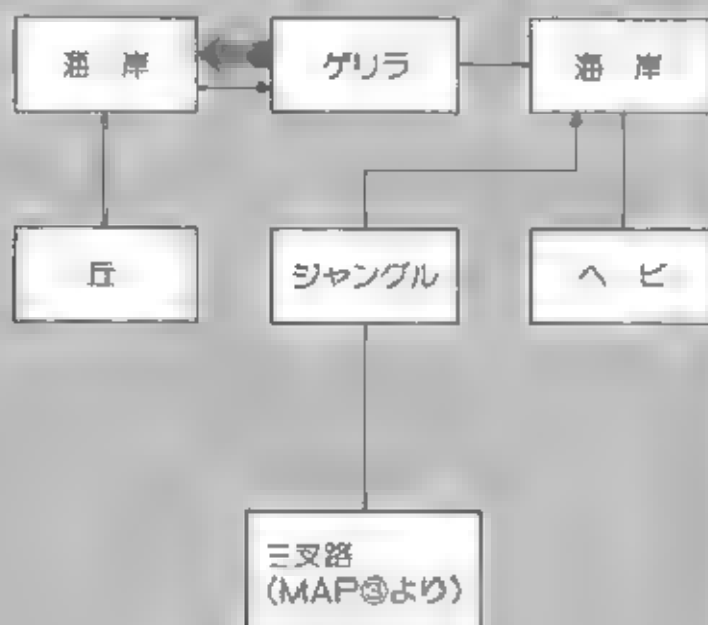
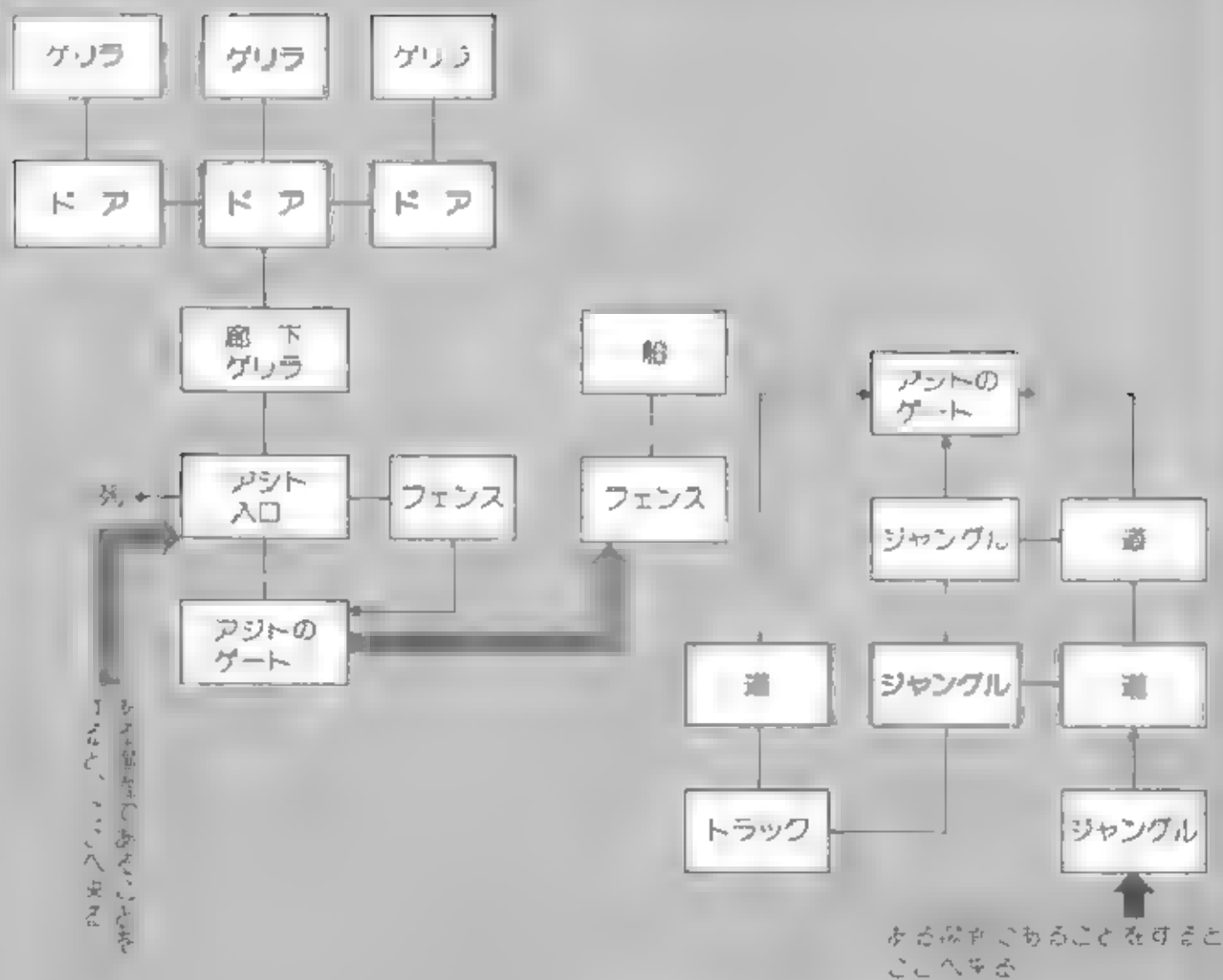
END②は、写真16の三叉路(さんさろ)から北へ行った場合だ。海岸線にそって歩いていくと、突如ゲリラの奇襲をうけてしまう(写真19)。ズキューン！ 飛び散る血、ドッと倒れこむジタン博士……。こうなったら、ジタン博士のとむらい合戦だ。手持ちの武器でゲリラをやっつけてくれ。

19

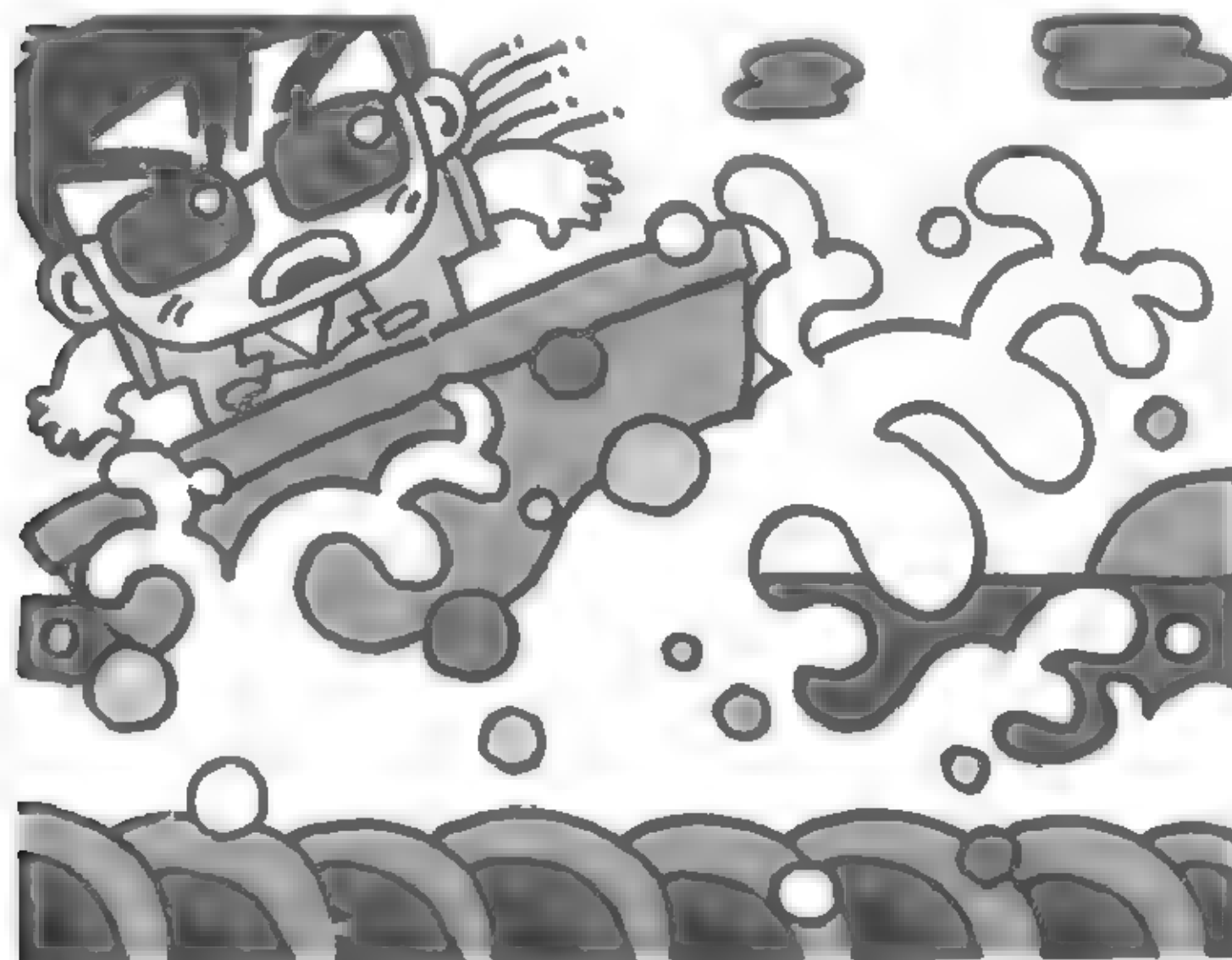
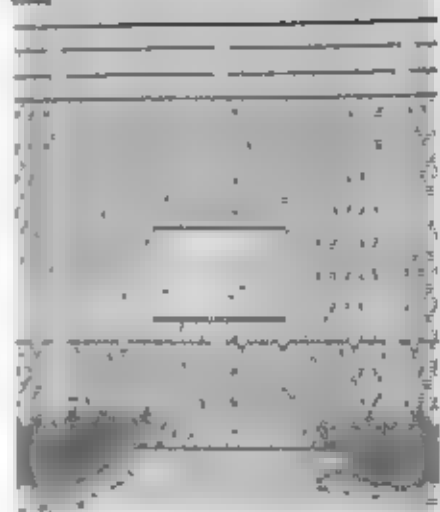
2つの死体をあとにしてゆるい傾斜をのぼっていくと、小高い丘の頂上にでられる(写真20)。ここからだと、敵のアジトがあるという島もすぐそこに見わたすことができる。上空にはちょうどおあつらいむきの強い風——とくれば、どうすればいいのか想像がつくよね。

20

21

さまよい歩きながら、ジャングルの茂みの中を進んでいくと、道に1台のトラックがとめてあるのが見つかる(写真21)。これがゲリラの武器・物資輸送車なのだ。荷台の中に乗りこんで、敵のアジトへ潜入しちゃおう。トラックがアジトへ着くまでは、ひたすら△△しかなさそうだ。

やっとの思いで敵のアジトの

MAP
ゲリラ
ゲリラ
ゲリラ
ドア
ドア
ドア
廊下
ゲリラ
船
アジトのゲート
アジト入口
フェンス
フェンス
ジャングル
道
アジトのゲート
道
ジャングル
道
トラック
ジャングル
海岸
ゲリラ
海岸
丘
ジャングル
ヘビ
三叉路
(MAP③より)

建物に入りこむことに成功！　廊下でゲリラと出会うけど、無視していればだいじょうぶ。だって、キミは外見はゲリラ兵と同じになっているんだもの。そして、廊下のつきあたりには3つのドアがある。このうちのどれかの中にジョーカーがいるのだ。END①とはちがって、END②のジョーカーはキミのことを裏切らない。(善にも悪にもかかわるから、トランプのJOKERの意味もこめて"ジョーカー"というネーミングをしたのかな？)無線で聞いた合言葉を言えばジョーカーはキミにマイクロフィルムを手渡してくれる。そのほかにも、大事な物をもらっておくことを忘れないでネ

さて、むずかしいのが、このフィルムを持ってどうやってアジトから脱出するかということだ。まさか堂々と正面ゲートから出ていくわけにもいくまい。正解を書くと、写真22の場面であることをしてフィルムをフェンスの反対側へ送っちゃえばいいんだ。ここが最後の難関だから、がんばって考えてみてくれ。

無事フィルムも取りもどして、港にとめてあった船で島から脱出！　途中で嵐に会い船は難破してしまったものの、なんとかA国にたどり着くことができ、キミは一躍ヒーローとなって[illegible]幸せに暮らしましたとさ。メデタシ、メデタシ。

ドリームランド

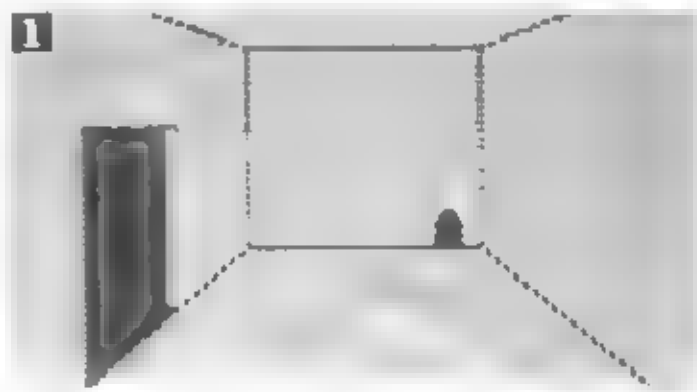
[マイクロキャビン]

PC9801	8D	■8,800円
	5D	■7,800円
PC8801 mkII	5D	■7,800円
	T	■4,800円
PC8001mkII	T	■4,800円
PC6601	3.5D	■4,800×3円
FM7 new7	5D	■6,500円
	T	■4,800円
FM77	3.5D	■6,500円
MZ2000	5D	■12800円

「ミステリーハウス」についで、日本アドベンチャー界の創始社マイクロキャビンが送るグラフィックアドベンチャー第2弾。夢のなかに迷いこんでしまったキミが、夢の出口を探しだすまでの物語だ。舞台は町・島・陸地の3つに分かれ、ストーリーは完全な直線型。やること自体はそれほどむずかしくはないが、入力方法が、多少むずかしい。

ある晴れた日のこと、キミはポカポカと日のあたる木かげで、寝そべりながら本を読んでいた。春の日ざしは気持ちよく、やがてうとうとと夢のなかをさまよいはじめてしまった。すると夢のなかでキミは、何者かの声をきく。「夢の出口を見つけださないかぎり、おまえは一生、目覚めることができんぞ」。そんなバカな、と思うかもしれないが、これがそもそもキミがこのドリームランドへやってきたことのはじまりなのだ。さあ、この広いドリームランドのなかから、早く夢の出口を見つけだしてくれたまえ。

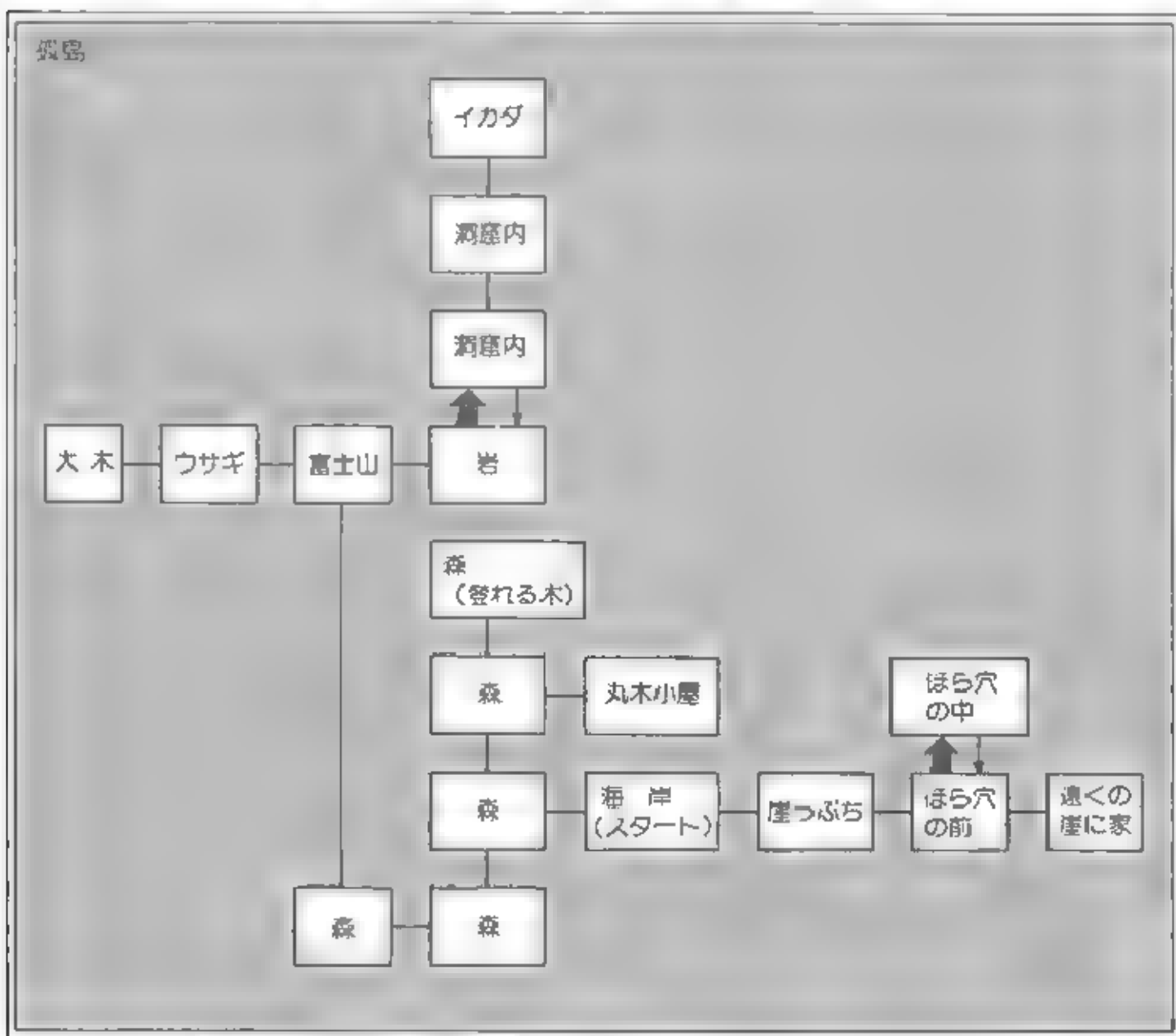
★冒険への序章
町の世界

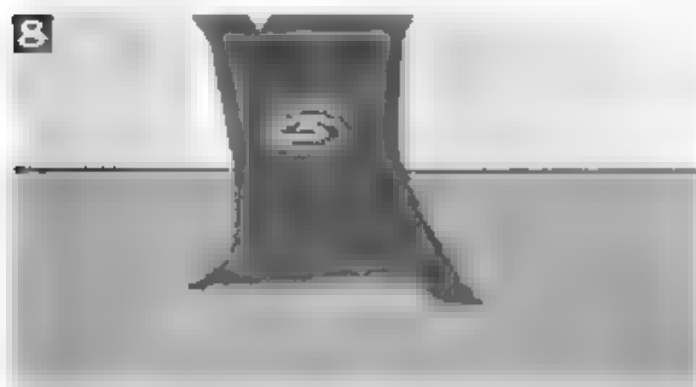
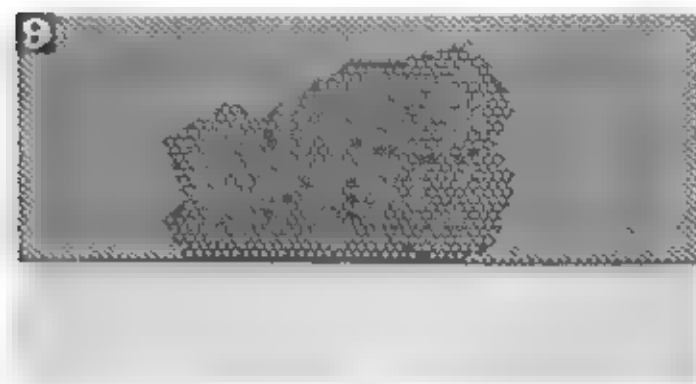
ゲームはポツンと立った一軒の家の前からスタート。いきなり家の中に入るのもいいけど、まずは西へ西へと行ってみよう。そこで××××を拾ってから家の中に入るのが、もっとも効率のいい方法なんだ。家に入って西側の部屋へ行ってみると、床に1匹のネズミがチョロチョロしているのが見つかる(写真1)。ここでは、ネズミを自分の持ち物にしちゃうのが正解。ただし、ネズミを持ち運ぶためには、当然容器となる物が必要だし、たんに「GET MOUSE」と入力してもダメだ。やっぱりネズミは、「つかまえる」ことが必要。いっぽう、廊下の東側の部屋には、なにやら仕掛けがありそうな暖炉とイスが置いてある。しかし、イスはダミーの品。この場面では暖炉に注目してみよう。「LOOK」してやると、写真2のように暖炉の中が見られるんだ。ハシゴが置いてあればすぐにのぼりたくなるのが人情だけど、この場面はちょっとちがう。さて、どうすればいい?

町
下
家の2階
家の中
島へ
2階建ての
家の前
下水の前
分かれ道
家の前
家の中
壁にはり紙
鍵の自動
販売機
分かれ道
行き止まりの
看板
1本道
木の枝に猫
分かれ道
家の西側
窓の下
スタート
ねずみの
いる部屋
家の中
暖炉と机の
ある部屋
暖　炉

そこで2つの道具を手に入れて、いよいよこのゲームで最大の難関、迷いの森に挑戦だ！　なぜこの森が難関なのかは、一歩足を踏み入れてみればすぐにわかる。東西南北どの方向に進もうと、写真6とまったく同じ画面しかでてこないんだ。おまけに物を置いたりして目印にすることもできないときてる。[illegible]、というケースの[illegible]と同じように、この場面はアドベンチャーゲームとしてはあまり感心できないなあ。とにかく、この森で悩んでしまっている人は、付属のマップを見てくれ。森の中には、登れる木、丸木小屋、富士山の3つのポイントがあるんだ。その3ヵ所を順序よくまわれば、これで迷いの森の恐怖ともオサラバさ。(注：FM7版は持ち物の重量を考えながらプレイしなければならないので、この森を何度も往復する必要あり)

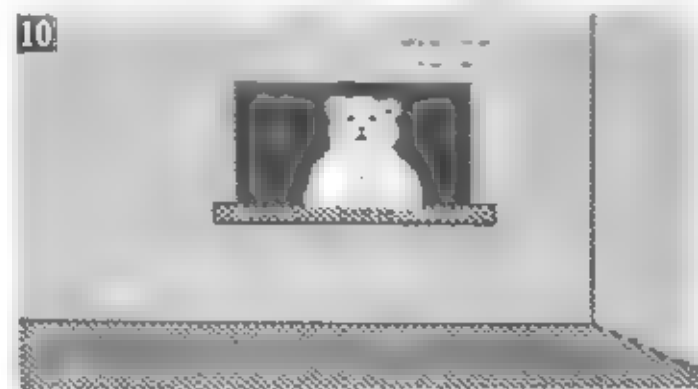
やっとの思いで森をぬけると、紳士的なウサギさんが目の前にあらわれる(写真7)。彼はとても臆病だから、よほどのことでもないかぎり人間が来ると逃げだしてしまう。では、よほどのこととはなんだろう？　花より[illegible]、彼も自分の好物には目がないんだ。彼

孤島

イカダ
洞窟内
洞窟内
大木
ウサギ
富士山
岩
森（登れる木）
森
丸木小屋
ほら穴の中
森
海岸（スタート）
崖っぷち
ほら穴の前
遠くの崖に家
森
森

は貴重な情報源の持ち主だから、しっかりとゴマをすっておいたほうがいいヨ。

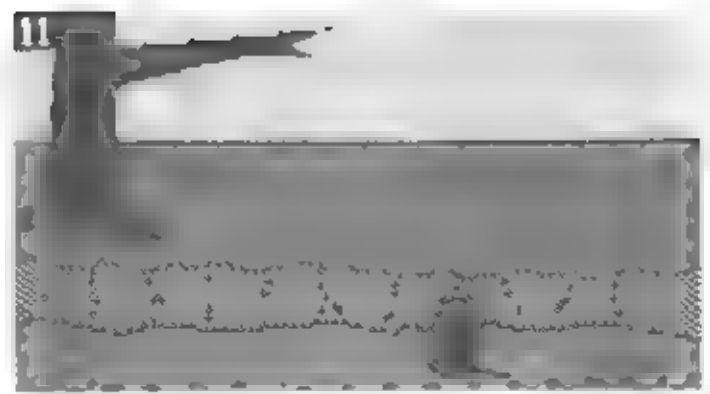
ウサギさんの西側へ行くと、なにやら意味ありげな1本の大木がある。じつは、この大木の

中には大事な道具がかくされているんだ。写真8が木に穴をあけた場面だけど、こうするためには2つの道具が必要。木をけずる物と、上からたたく物だ。どちらか片方でも足りないと、ふたたび森を逆もどりしなくちゃならない。さらにこの場面の入力もむずかしくて、「アナツクル」を選択して入力しないとダメなんだ。

島の中でキミに残された最後の難関が、写真9の大岩の場面。ここでは常識的発想はまったく通用しない。押したりたたいたりしてもムダで、現実には考えられない魔法の力に頼るしかないんだ。ピーヒョロロ、ピーヒョロロ。すると、みごとに魔法が岩をどけてくれ、キミは島の北岸にあるイカダの前へとやってこれるんだ。イカダに乗るときには、さっき丸木小屋のところで手に入れたアレを使って帆を立ててあげよう。そうそう、もちろんキミは海図を持っているよね？　海に出たら、海図に書いてあるとおりの方角に進んでいけばいいんだ。

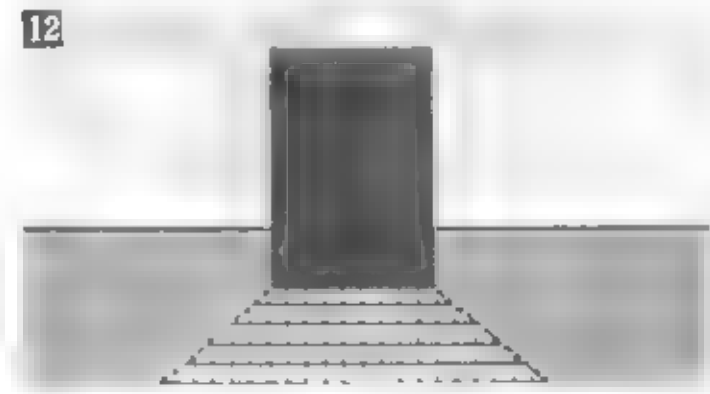
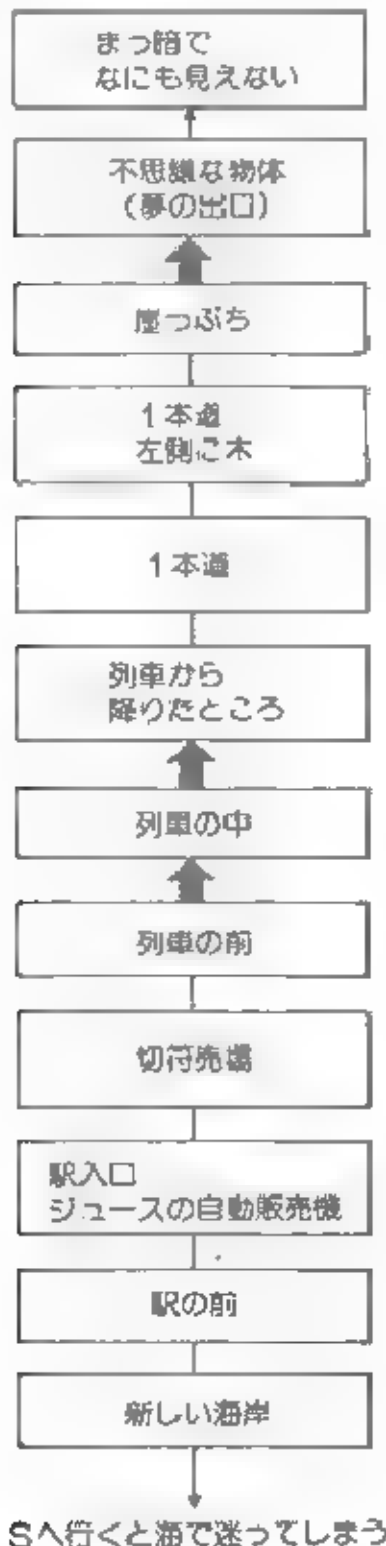
★夢の出口は近し、最後の陸地

さあ、いよいよ物語も大詰めだ。ゴールめざしてもうひと息ガンバロウ。最後の陸地で最初

にひっかかるのが、駅の切符売場(写真10)。駅員のクマさんは「行き先さえ言えばタダで切符をあげるよ」と言っているが、いったい行き先ってどこなんだろう？　まさか「夢の出口」なんて入力するわけにもいかないし……。この場面はあまりにもひねくれているので、ズバリ正解を教えちゃおう。タイトルの「DREAM」という単語をちょっとひねって入力してあげればいいんだ。それから、駅前にある自動販売機のジュースは、無料だからといってガブ飲みしないようにね。

もう1ヵ所入力単語で悩んじゃうのは、列車から降りる場面。このときは、「降りる」という意味の熟語(動詞＋前置詞、辞書で調べてみようね)を入力してやらなければならないんだ。ボクがこの場をかりて怒りたいのは、ぜったいにアドベンチャーゲームでは、この手の入力単語をひねくったトリックを使ってはいけないという

ことだ！　最近アドベンチャーゲームが「たんなる言葉合わせ」と批判されるのは、すべてこういうトリックに責任があるのだ。セコセコとしたトリックじゃなく、もっと内容で勝負できるようなゲームを作ってほしい。

つぎなる難関は、写真11の崖っぷちの場面。ここはまともに進んでいっても、渡れるわけはないから、いままで使ってない道具を使うことを考えてみよう。ロープ、時計、ビンの3つが目につくはずだ。まず最初に、ロープに時計を

結びつける（「TIE　ROPE　CLOCK」）。つづいて、ロープの反対側の端を画面上のある物に結びつける（「TIE　ROPE　××××」）。そして、エイッと時計を△△△△△しちゃうと、みごとにロープがこっちの切り株からむこうの木の枝へとかかるんだ（「△△△△△ CLOCK」）。そうしたら、結ばれたロープの上をそうっと歩いていけばOK（「△△△△ TIGHTROPE」）。

ここまで説明すれば、もうキミにはわかっただろ？

ヤッタ！　ついに夢の出口を見つけたゾ（写真12）！　喜び勇んで中に入っていくと、まっ暗で身動きがとれなくなってしまう。ここをクリアすれば、THE　ENDだ。この場面でもやっぱり、使ってない最後の持ち物であるビンを使うことを考えてみてごらん。ビンの中にはなんだかわからない正体不明の液体が入っている。これをDRINKしちゃえばいいんだ。「DRINK　××××××××」――この××の部分が正解なら、この場面もクリア、ゲームはフィナーレへ。目が覚めたキミは、美しい少女と出会えるヨ。

アステカ［日本ファルコム］

PC9801 F／M
PC8801／mkII
FM7 } 5D■7,200円
FM77 3.5D■7,200円

日本ファルコムが発売したご存知瞬間表示アドベンチャーの第2弾。いままでのテクニックにくわえて、反復入力や回想モードなど、かずかずの画期的手法がとりいれられている。ゲーム開始時は目的がまったくわからないというのも珍しい。移動できる世界はせまいが、やるべきことはけっこう複雑で、歯ごたえのあるゲームに仕上がっている。

古代、中南米に栄えたアステカ、インカ、マヤの巨石文明。当時の人々は、いったいどのようにしてあれだけのものを築きあげたのだろうか？

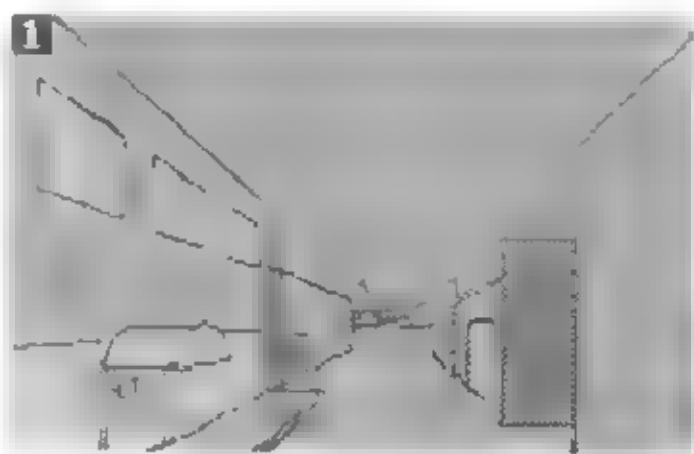
一説によれば、彼らの先祖は、東方から海を渡って移動してきた民族であるという。すると、東方のどこからやってきたのだろうか？　正体はなんなのだろうか？

かずかずの謎の答を見つけるべく、主人公はアステカ文明の遺跡が発掘されたというパレンケの町にやってきた。しかし、この冒険でなにが主人公の目的なのか、最初はまったくわからない（いや、終わってもわからないかもしれない）。ただ、古代文明の謎を解き明かしたいという気持ちが、主人公をそこへ駆りたてたのである。

◉パレンケの町で　ゲームの目的を探せ！

物語はキミがとある空港に到着したところからはじまる。このゲームの舞台となるのは、アステカ文明に関係の深いメキシコのパレンケという町。まずはこの町の中を歩きまわって、このゲームの目的を探しだしてみよう。

空港から南へつづくパレンケのメインストリート（写真1）には、かなり高級な感じのする

1

ホテルがある。宿泊料も5000ペソといいお値段。キミが最初に持っているお金は30000ペソだから、入るとしたらちょっと痛い出費になってしまうことだろう。だけど、部屋の中にある××××（写真2）は一度は見ておかないとあとで困ることになるから、ケチらずに入ってみよう。そして、××××に書いてある情報さえ

知れば、もうこのホテルにとどまる必要はまったくないんだ。すなわち、1回ホテルに入ってある情報を得れば、リセットを押してもう一度最初からプレイし直すのが、お金の節約にもなる賢い方法といえるだろう。

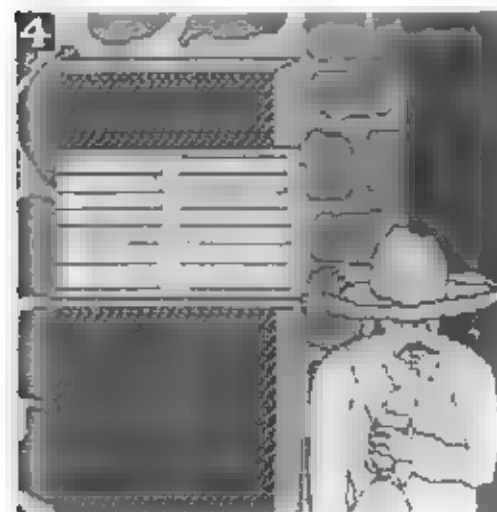
つづいて、町の南にある道具屋さんへ行こう。いかにもメキシコ人らしい顔をした女性が店番をしている（写真3）。この店で売っている商品は表①のとおり。このなかからひとつだけ買物をして、さらにアソコに置いてある××も買っておくようにしよう。どれを買うのが正解かは、プレイしていくうちにわかると思うヨ。

そして、細い路地に入り、うす暗いところにある酒場へ行ってみよう。入口の前には、酒を飲んで

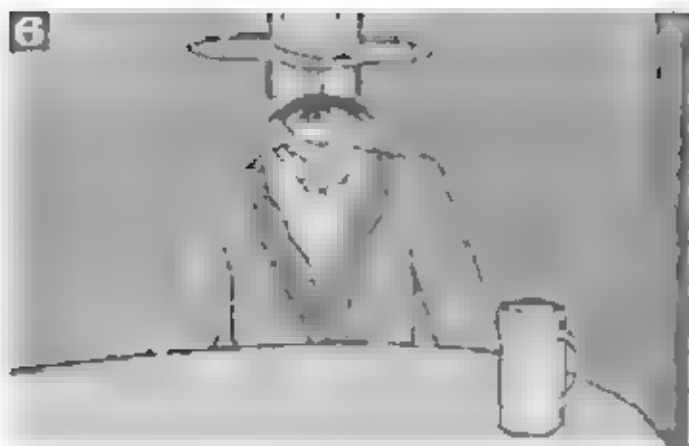
表1　道具屋商品一覧

商品	価格
コンパス	1500ペソ
ナイフ	品切れ
ランプ	5000ペソ
ロープ	1500ペソ
クスリ	品切れ
オマモリ	1500ペソ
？？	500ペソ

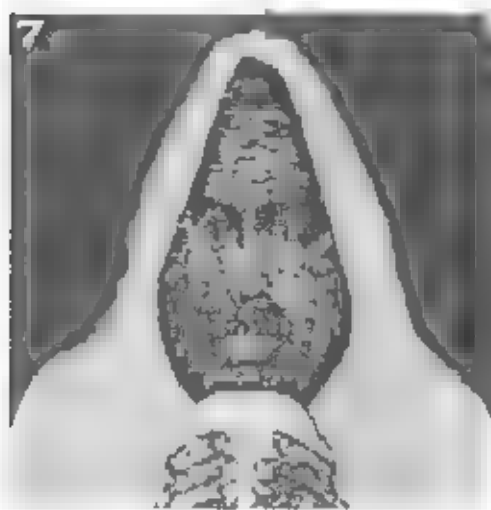
陽気な歌を口ずさんでいる酔っぱらいがいる（写真4）。どこの国にもこういうヤツはいるもの。だけどやっぱりメキシコだけあって、酔っぱらいもけっこうファッショナブルだなあ。彼は酔って気が大きくなっているせいか、気前がよくて、たのみさえすればなんでもくれそうな様子だ。オット、だからといって全部もらっちゃおうなんて、ずうずうしすぎるゾ。ここには、少しだけわけてもらえるような道具（？）を持ってこなくっちゃ。

酔っぱらいの好意を受けたら、酒場の中に入ってみよう。きたならしい酒場の中には、テーブルやカウンター（写真5）など、目をひく場所はいくつもあるが、そのままではキミはなにひとつ発見できないはずだ。そこでちょっと考えてみよう。こういう感じのお店には、たいてい予約席・特別席のようなものが用意されているもの。

カウンターにいるバーテンとうまく交渉して、奥にある「いい席」にすわってごらん。その席でしばらく酒を飲んでいると、写真6の男があらわれるんだ。話しかけてみると、彼は言いたいことが言えなくてグズグズしているようだ。

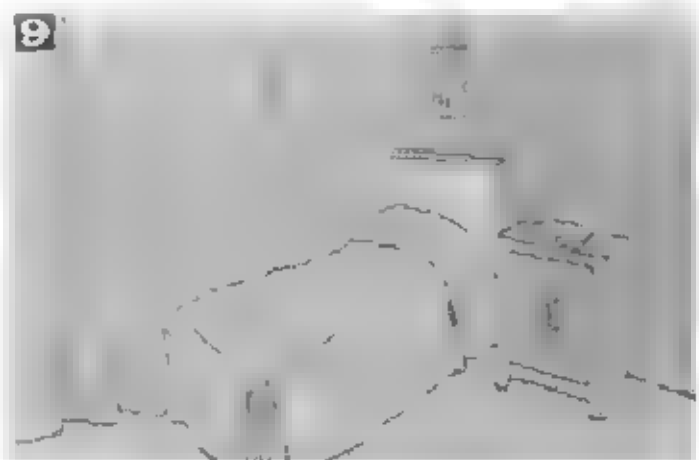
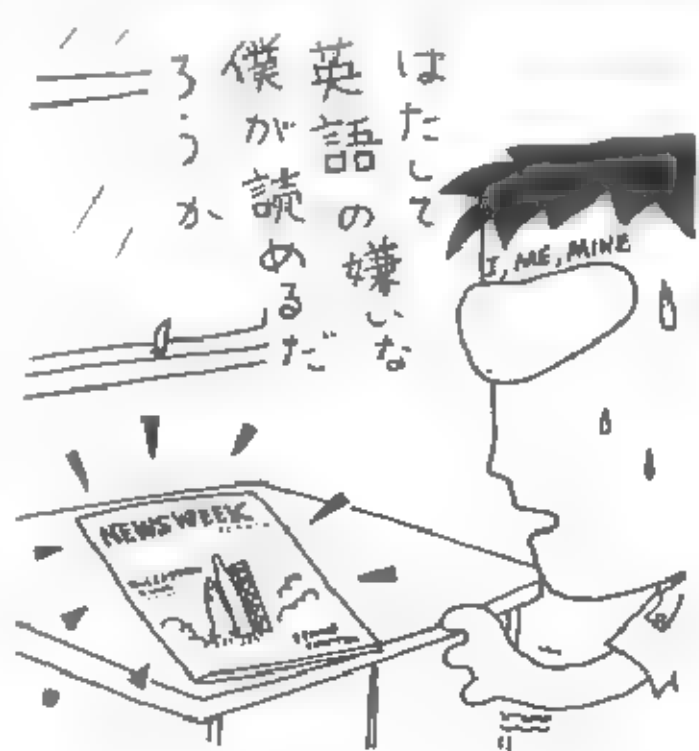
言葉もしゃべらないことというのは、ぜったい想像もつかないよね

また、ここは彼が望んでいるような物をプレゼントしてあげてみてくれ。ちょっぴり高価だけど、あとですごく役に立つものが手に入れられるんだ。

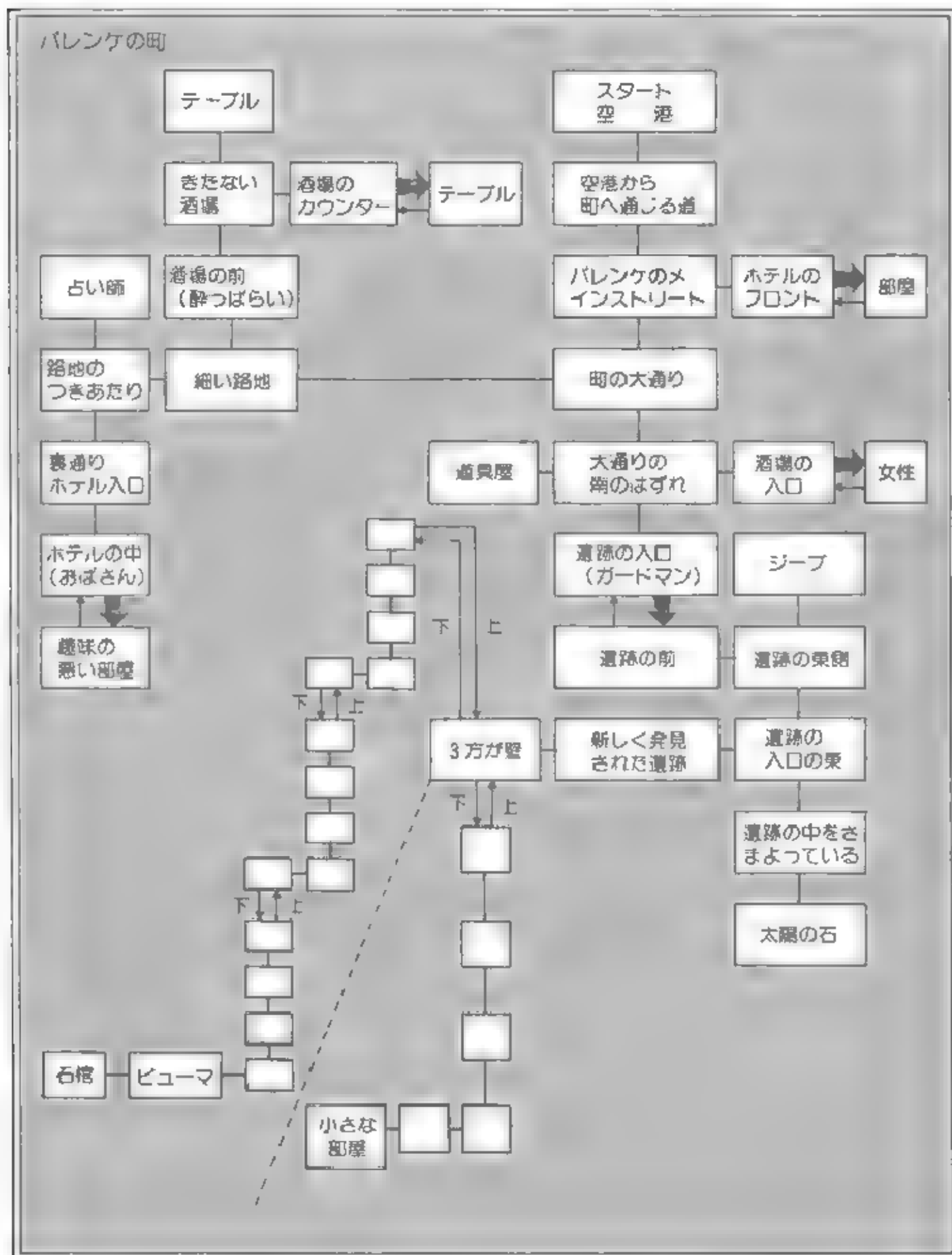
●高級酒場で美女を発見！ 彼女の正体は？

さて、きたない酒場を出て、路地のつきあたりへ行くと、不思議な感じのする占い師と出会うことができる（写真7）。ここアステカの地の占い師は

よく当たることで有名なんだ。さっそくキミも占ってもらおう。

すると、「光輝くなにかを持ったあなたの姿が玉の中に見えます」となにやらいわくありげな言葉が……。これはきっと、このゲームの結末を暗示しているにちがいない。しかし、それ以上はなにもわからないから、占い師から××をもらって、ここから立ち去ろう。

同じ路地には、写真8のまっさきたならしいホテルがある。裏通りに、これだけけばけばしい外観で建てられているということは、おそらく日本でいうラブホテルのようなところなのだろう。

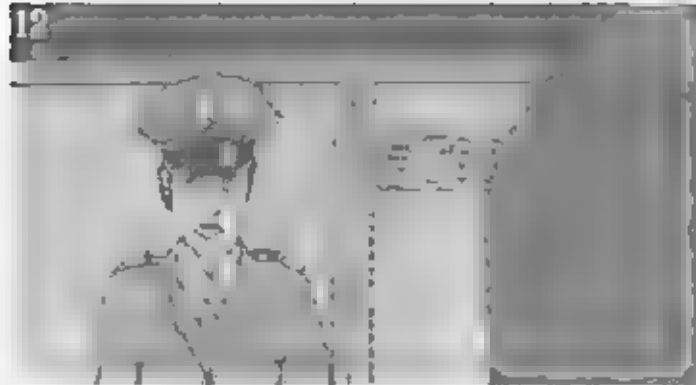
ここでもとにかくお金を払って、中の部屋に入ってみよう。キミが案内された趣味の悪い部屋（写真9）では、ひとつの物とひとつの情報を

手に入れることができるんだ。ひとつの物はすぐに見つかると思うけど、情報はちょっと見つけにくいのでヒントをあげよう。それは、キャビネットの上にある本「Newsweek」のどこか

に隠されているんだ。それを見る方法は2とおりあるので、いろいろと工夫してほしい。そのうちのひとつの方法は、18才未満の人にはちょっと目の毒かな？

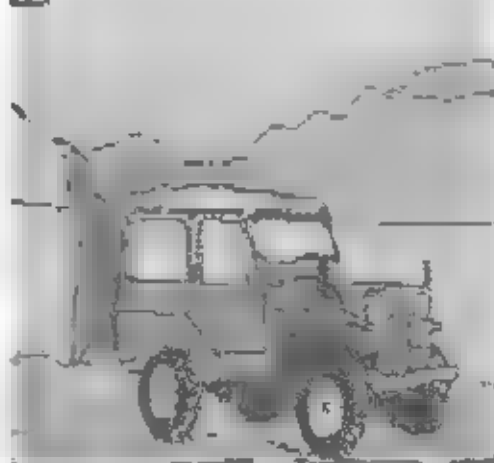
そして、パレンケの町の最後の問題地として、南東にある高級酒場へ行ってみよう（写真10）。ここは会員制になっているから、入るためには会員ナンバーを示さなくちゃいけない。でも、

ないよう、ったキミはブーナさノトン・ハが見てきたものね。そそう、それにこのハナンさんからは×××をもらっておかないと、あとで困ることになる。エッ、×××とはなにかって？ それは酒場や飲食店には、たいてい置いてあるもののことです。

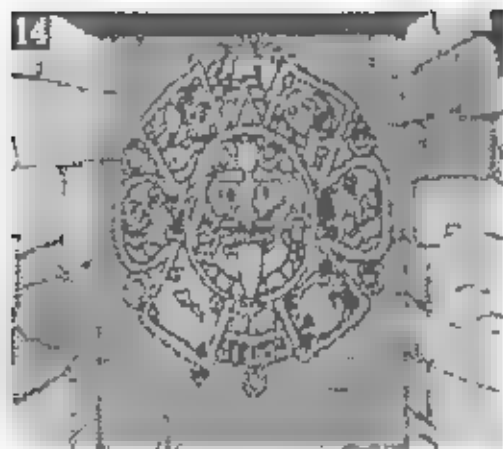
酒場の中に入ると、美しい女性がカウンターの席でひとりでお酒を飲んでいる（写真11）。オヤ？ どこかで見たことのある顔かな!? ナンパするわけじゃないけれど、彼女の名前（知ってるはず）を呼びかけてみて

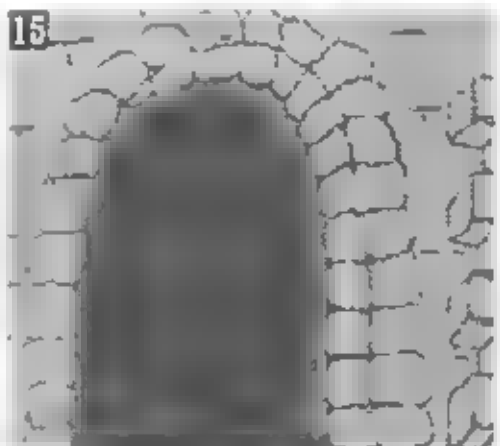
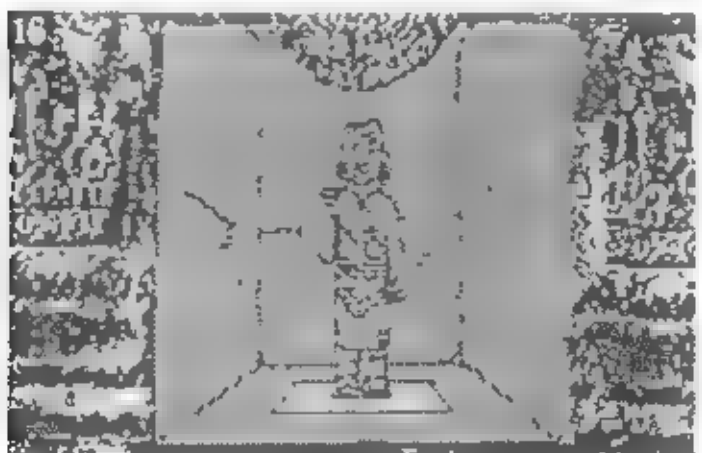
ごらん。彼女は突然名前を呼ばれて驚きはするものの、キミの方に振り向いてくれるんだ。そしたら、すかさず彼女が興味を持ちそうなこと（いままでの展開から想像がつくよネ）を話しかけてみよう。ズバリ書くと、3つ以上彼女が興味のあることを言えば、彼女はキミにあるお願いをしてくるんだ。そして、彼女はキミとともに冒険することになるのだ。

◉遺跡の奥に隠されたナゾとは?

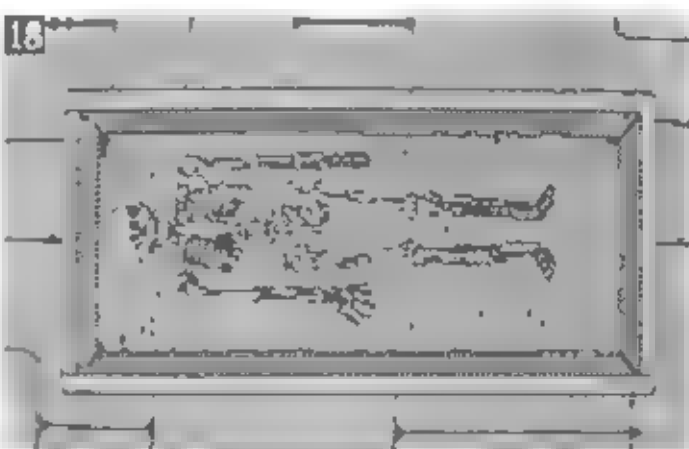
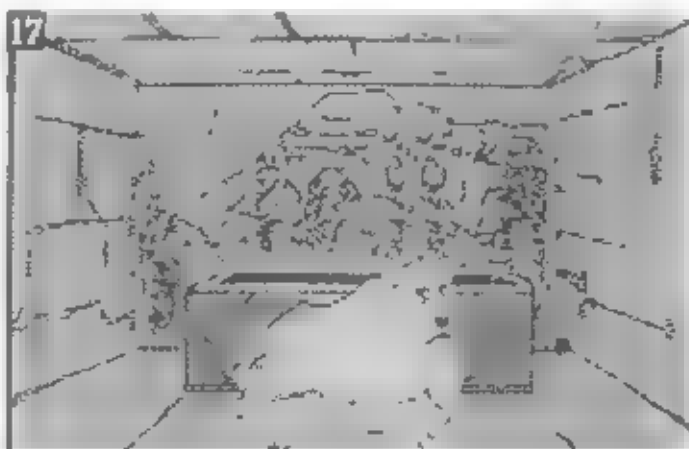
さあ、いよいよ遺跡の中に潜入だ！ しかし、入口のところにはガードマンがいて、関係者以

外は通さないように見張っている（写真12）。たんなる旅行者であるキミは、当然検問にひっかかることだろう。でも、あきらめることはない。関係者以外立入禁止なら関係者を連れてきちゃえばいいのだ。それから、このガードマンから大切なものをもらっておくことも忘れないように。キミが持っている武器を使用するためには、不足しているものがあるはずだ。だけど、ただでもらえるほど、世の中甘くはない。ガードマンにもそれなりのプレゼントをしておかないとね。ガードマンといえどもやっぱり男、欲しがるものといえば……だいたいわかるだろ？

遺跡に入れたら、まずは北側にあるジープのところに行ってみよう（写真13）。このジープの

どこかに大切なカギが隠されているから、探しだしてほしい。そうしたら、ジープの中に乗りこんで、××を開けて中に入っている物を取りだすこと。これはずっとあとで必要になってくるんだ。

そして、遺跡の南端にある太陽の石のある場所へ行こう（写真14）。よく見ると、太陽の石の目のところはなにかがはめこむことができるようだ。その役目をはたすのがキミの持っている××××××。右と左の両方に入れることがで

きるか、キミはどちらに入れる？

遺跡の西側には、新しく発見された別の遺跡の入口がある（写真15）。この遺跡が今回の冒険の目的地なんだ。とりあえずは明りをともして中に入ってみよう。あることをしてあれば、地下への通路があらわれているはず。その通路をおりていき、うす暗い迷路の中を探検していくと、

小さな部屋に出ることができる（写真16）。この部屋では、中央にあるククルカンの像を取るのが正解。ただし、ただ取るだけだと大変なことになってしまうから、なにかかわりになる物を

うまく使わないとダメだ。

無事にククルカンの像を手に入れることができたら、再び太陽の石がある場所にもどろう。そしてこんどは、×××××を反対の目のほうに入れるのだ。すると、太陽の石が動きだし、壁になにやら大きな穴が!! オヤ？ この穴の形は??——もうキミにはわかったよね。太陽の石をもとにもどし、もう一度例の遺跡の中に入っていくと、アラ不思議！ 通路がさっきとは変わっている！

その迷路のように入りくんだ通路を通って、こんどは地下3階へ行ってみると、ピューマがキミのゆく手をはばんでくる（写真17）。こいつには実力行使でいくしかない。ピューマを退治して先へ進むと、ついに見つけたのが石棺の中

に眠るガイコツだ（写真18）!! チュチュイのチュイといじくって、目的の物を発見！ キミはめでたく彼女と結ばれましたとさ。ラストの画面は見てのお楽しみ。

オット、だけどこれで安心しちゃダメだ。なにしろ、この作品には続編の「ASTEKA II」が用意されているんだから。

地獄の練習問題

［ハミング・バード］

FM7／new7　5D ■6,800円
PC8801／mkII　5D ■7,800円

日本で最もアドベンチャー・ゲームに力を入れているソフトハウスのひとつ、ハミングバードの最新作。天使であるキミが上級天使になるために、地獄探索の共通一次試験を受けるという異色の作品だ。解きかたは何通りもあり、ひとつひとつのナゾはわりとやさしいのだが、100点満点のスコアをだすのは至難のワザとなっている。

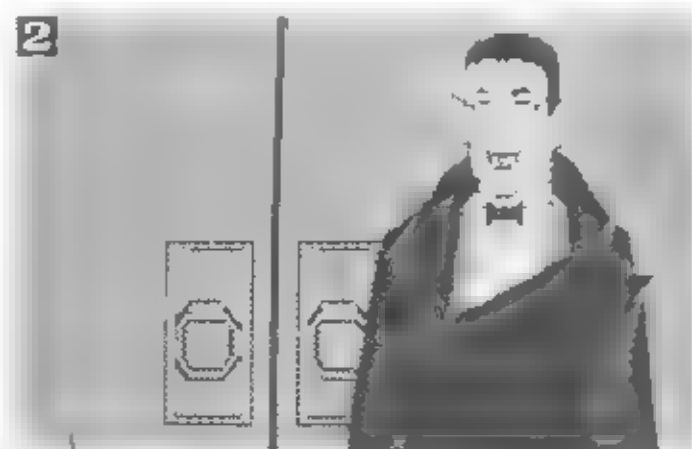
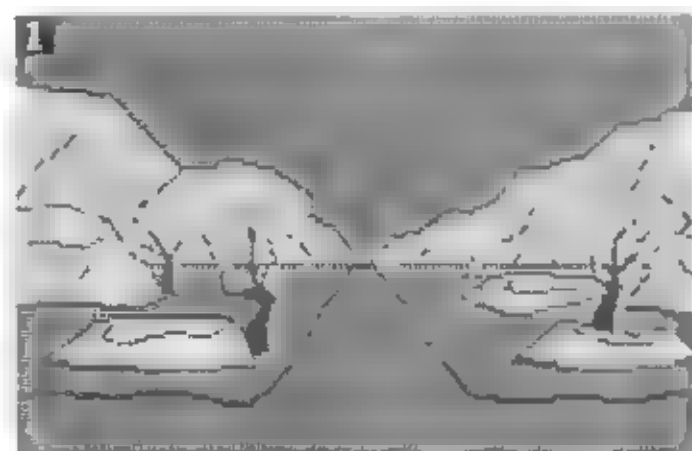
♪天国よいとこ、一度はおいで〜なんていってられたのは昔のお話。いまや天国にも、受験戦争の波が押しよせてきているのだ。

なかでも有名なのが、初級の天使たちが上級の天使になるために受けなければならない「天使たちの共通一次：地獄の練習問題」だ。地獄のかずかずの難関をクリアする自信があるならば、キミもぜひこの問題にチャレンジしてみてくれ。この試験は100点満点で60点以上が合格となっている。

★試験の中身は地獄めぐり

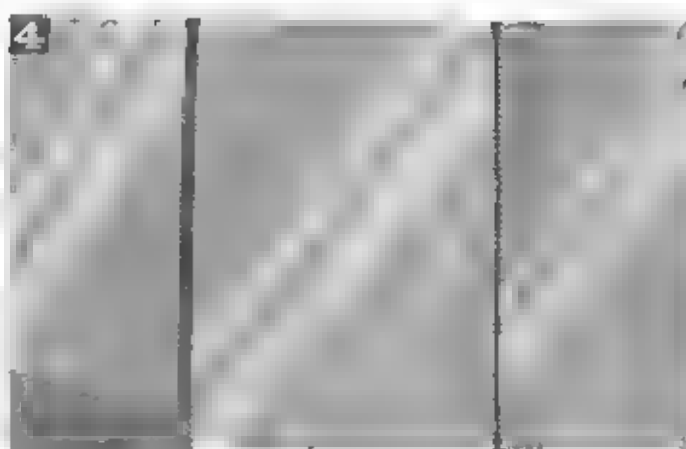
さて、この試験はキミが地獄の分かれ道にやってきたところからはじまる（写真1）。まずは、北の方角にあるドラキュラの館を訪れてみよう。館の中には、なにやら仕掛けのありそうな本棚がある。ここではあることをすると、本棚がクルリとまわって祭壇があらわれるんだ。そうしたら、祭壇の上にある××をいただいちゃえばいい。だけど、この館の中に長居をすることは禁物だゾ。グズグズしていると、ドラキュラがあらわれてキミの命を奪おうとするからだ（写真2）。万一そうなってしまった場合は、

1

2

ドラキュラが苦手な物を使用するか、好物の物をあげるか、最後の手段を使うかしてヤツを追いはらわなければならない。(注意：いずれの方法にせよ、ほかの場所で道具を手に入れたあとでないとダメ）ただし高得点をねらう人は、わざとドラキュラに会ってみるのもいいかもね。

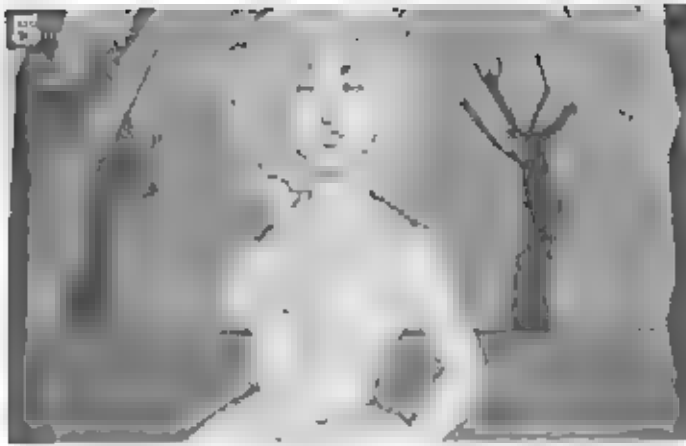
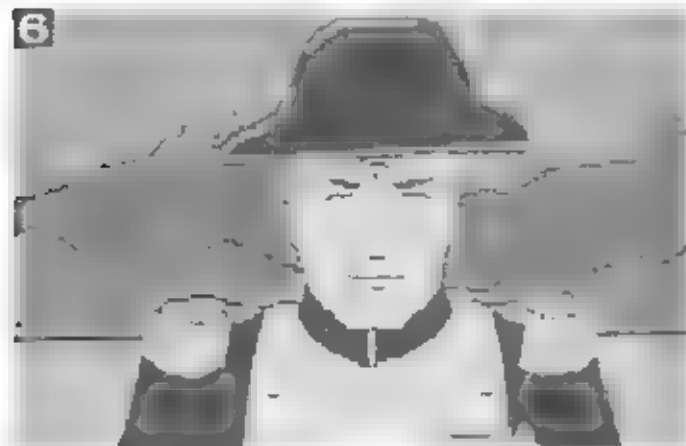
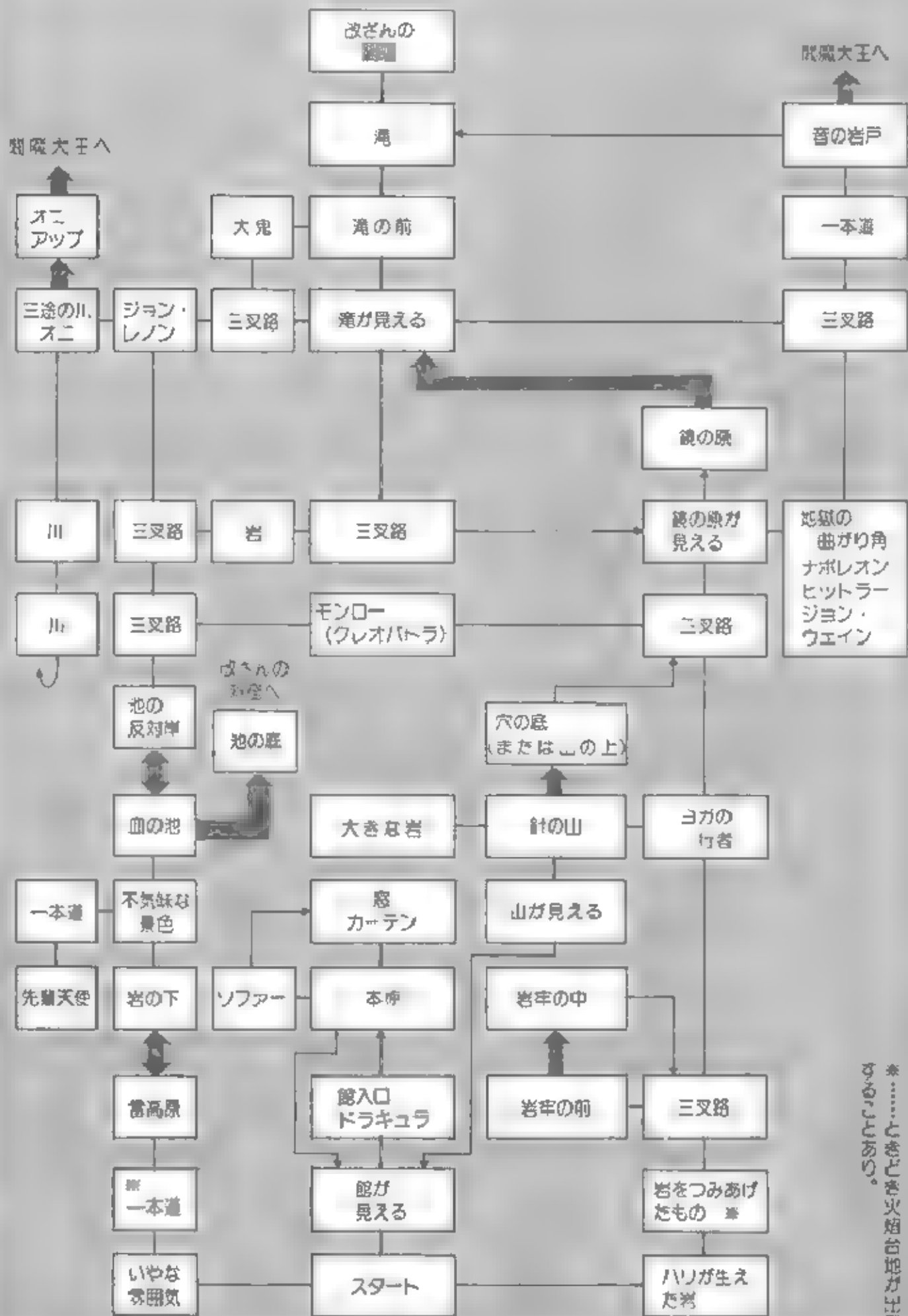
つづいて、ひとりで修行をしているヨガの行者のところへ行ってみよう（写真3)。彼はキミ

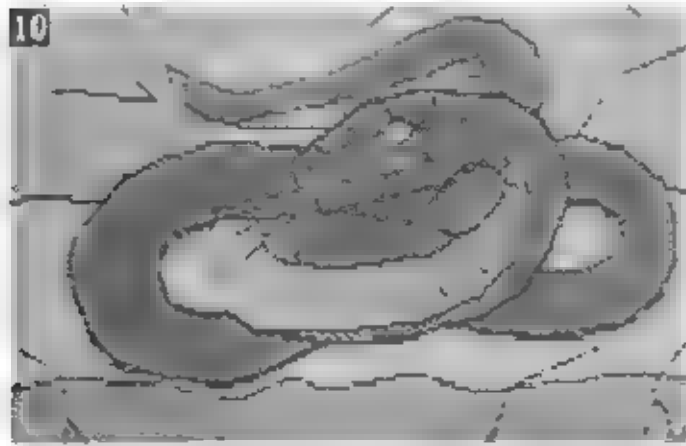
にインスタント・ヨガの術をひとつ伝授してくれるという。針の上の歩行術、火の上歩きの術、水面渡りの術の3種類があるが、どれを選ぶかによって得点に多少差がでるようだ。キミならどれを選ぶかな？

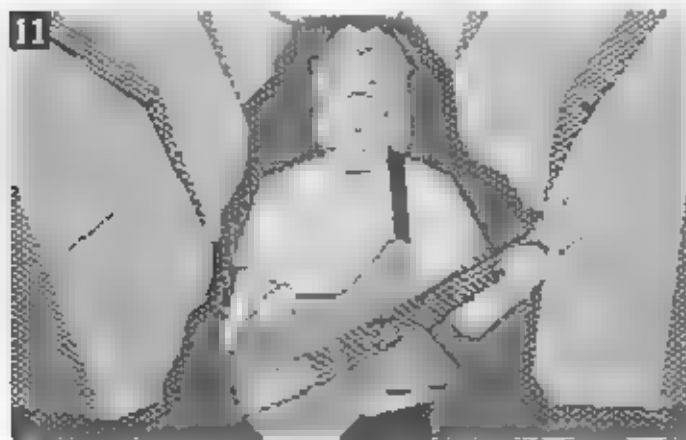
そして、ちょっとハイテクを必要とするのが、ヨガの行者の北にある鏡の部屋だ（写真4)。べつ

にここを通りぬけなくても、ゲームを終わらせることはできるのだが、得点を上げるためには通っておいたほうがいい。光が乱反射しているためにふつうに歩くことはできないが、ようするに、なにも見ないで風の吹いてくる方向へ進んでいけばいいのだ。

★歴史上の人物とお友だちになろう！

地獄の世界には、生前に良い行ないをしなかったために、天国へ行けなかった有名人たちもたくさんいる。みなそれぞれ、キミが試験に合格するために欠かせない人物なので、順番に会ってみよう。

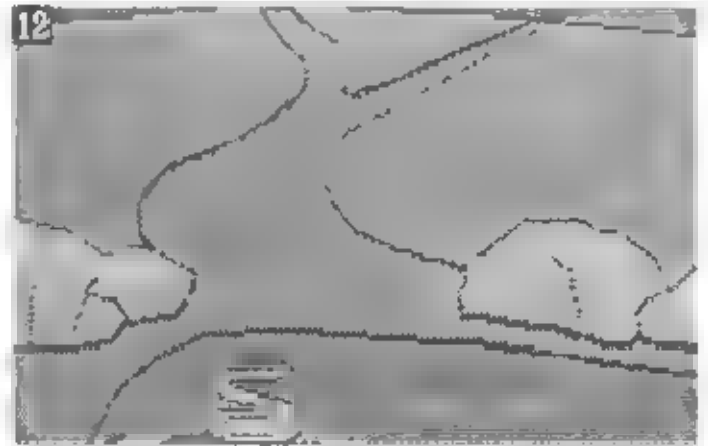
まず最重要なのが、マリリン・モンロー（写

地獄の全マップ
滝
閻魔大王へ
音の岩戸
閻魔大王へ
オニ
アップ
大鬼
滝の前
一本道
三途の川、
オニ
ジョン・
レノン
三叉路
滝が見える
三叉路
鏡の原
川
三叉路
岩
三叉路
鏡の原が
見える
地獄の
曲がり角
ナポレオン
ヒットラー
ジョン・
ウエイン
川
三叉路
モンロー
（クレオパトラ）
三叉路
池の
反対岸
池の底
穴の底
血の池
大きな岩
針の山
ヨガの
行者
一本道
不気味な
景色
窓
カーテン
山が見える
先輩天使
岩の下
ソファー
本棚
岩牢の中
岩牢の前
三叉路
一本道
館が
見える
岩をつみあげ
たもの ※
いやな
雰囲気
スタート
ハリが生え
た岩
※……ときどき火焔台地が出現することあり。

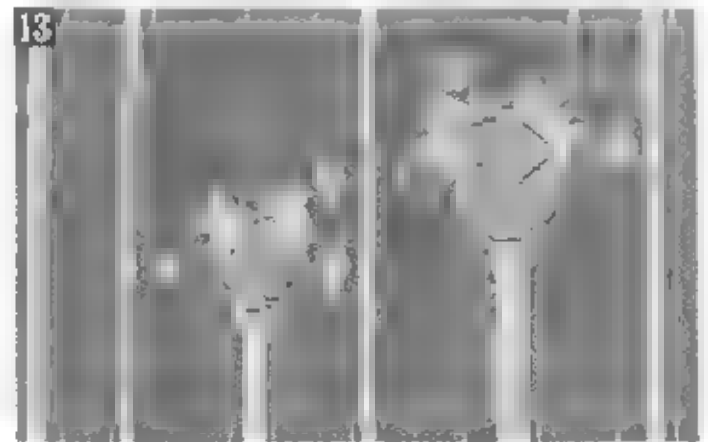
と、こんどは東洋の美女クレオパトラがいる(写真9)。彼女もモンローと同様に「私ってキレイ?」と聞いてくるのだが、ここは少し考えなければならない。女性にふたまたをかけるような不誠実な男じゃいけないんだ。ここは思いきって「No」だ。すると、怒ったクレオパトラは大蛇に変身してしまう(写真10)。コイツを倒す

ためには、突き刺して殺すか、最後の手段をとるしかない。

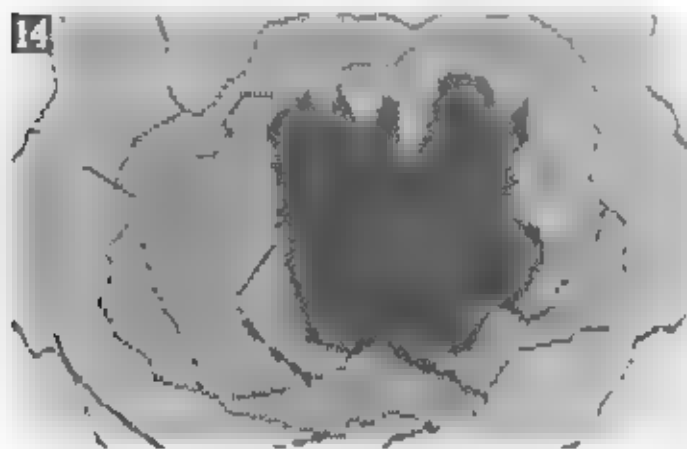
そして、そのすぐ近くには、なつかしのミュージシャン、ジョン・レノンがいる(写真11)。

かつてビートルズで活躍し、『イエロー・サブマリン』などのヒット曲をとばし、日本人女性のヨーコ・オノと結婚した有名人だ。彼の質問にも正確に答えておこう。またもや、すばらしい物が手に入るんだ。

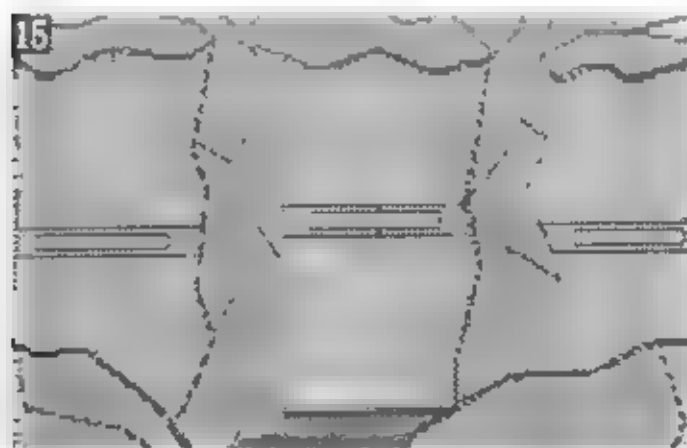
★高得点めざして もうひとふんばり!

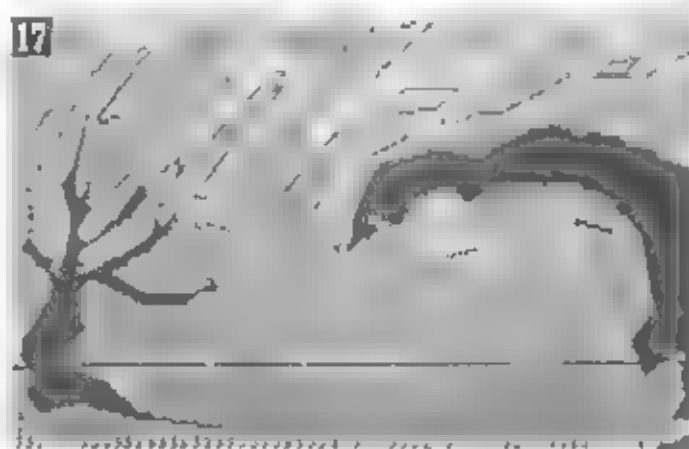
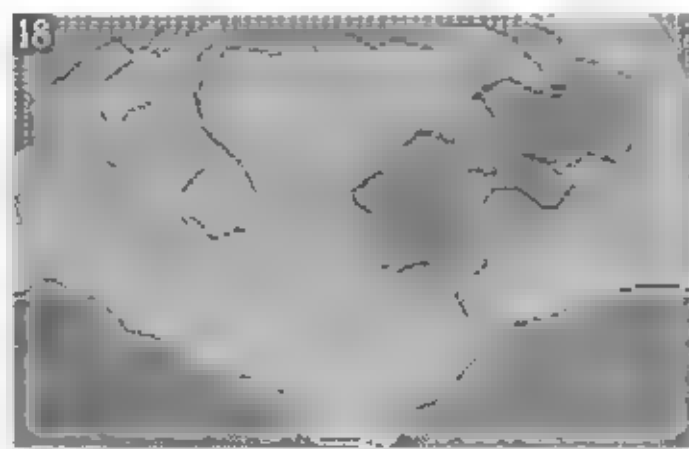
いよいよ試験は大詰めにはいる。ここから先のガンバリが高得点につながるのだ。

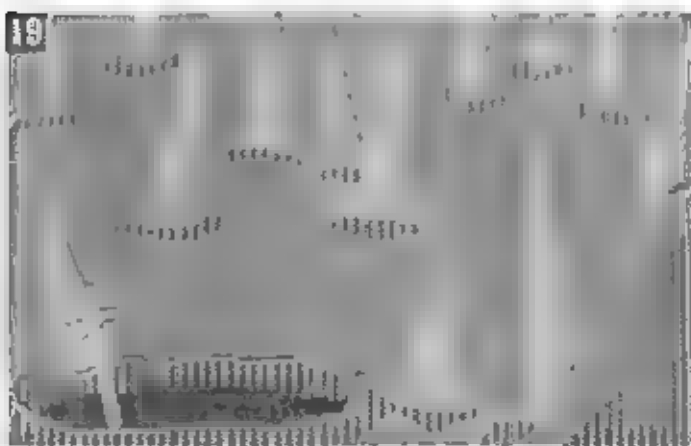
まずは、地獄の名所として名高い血の池へ。写真12の場面では、2つの物を手に入れることが

ができるんだ。(ただし、そのうちのひとつを取るためには、容器となるものが必要)ヨガの行者から水の上を歩く術を教わっていない人は、ほかのゲームのように△△△△するしかないだろう。だけど、泳ぐだけで満足してちゃダメだ。なにしろ、池の底になにかが隠されているというウワサもあるんだから。注意しなければいけないのは、池のまわりでヘタに行動すると、体が血だらけになってしまうということ。モタモタしていると、この血が固まって身動きがとれなくなってしまうから危険だ。(「LOOK BODY」で確認できるヨ)早いうちに、水のある場所で洗い流しとかないとね。

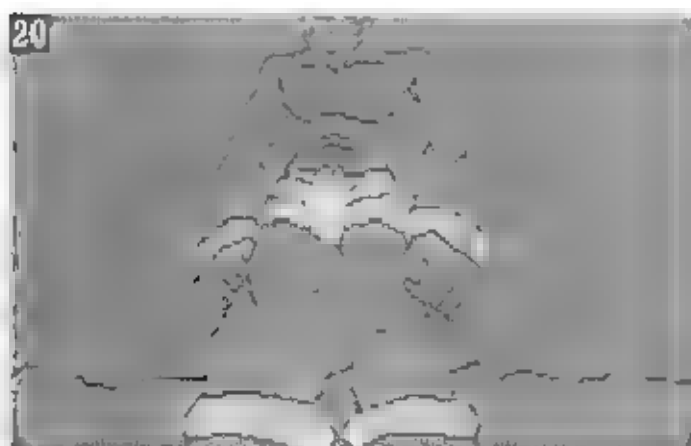
そこで、体を洗うためにやってきたのが写真13の滝の場面だ。ここでは水をくんでおかないと、あとで困ることになる。だが、キミはひと

つしか容器を持っていないのに、血と水の2つをくまなくちゃいけない。ここはちょっと複雑なのでヒントを教えると、とにかく先に水をく

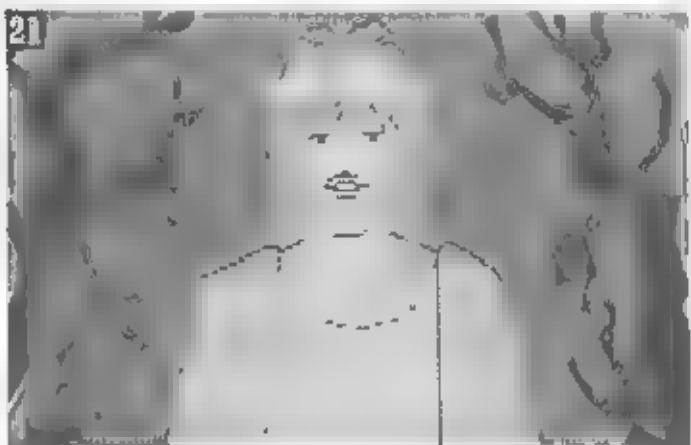
んでおくようにすることだ。そして、水をくんだあとに、血をくむのが最も得点の高いパターンなんだ。なお、この滝にやってくるには、ふつうに平地を歩いてくる方法と、血の池の底から通路を通ってやってくる方法の2とおりがある。後者の場合は写真14の鬼さんの胴体を通る

ことになるのだが、そこでは甘い誘惑がキミを待ちかまえている。「得点をお望みの点数に書き変えてあげよう」——そんな不正行為は絶対にしてはいけないゾ。

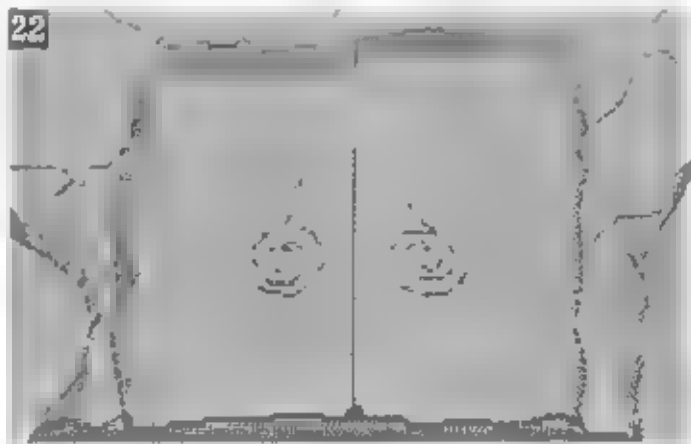
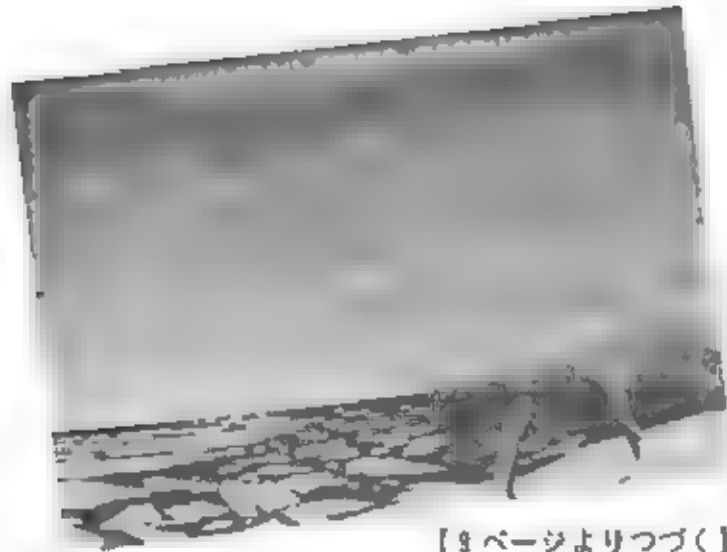
道具がひととおりそろったら、スタート地点近くの部屋へ行ってみよう（写真15）。3つのドア

のうちのどれかに坂本龍馬（土佐出身、海援隊の指導者）が閉じこめられているんだ。ナポレオンに教えてもらった方法で、龍馬のいるドアを見つけよう。そして、彼を助けだして、のどをうるおしてやれば（写真16）、キミはまた貴重な情報を得ることができるんだ。

つづいての難関は、写真17の雷高原。ここを通りぬけるためには、雷を避けて途中にある岩の下へ行くしかない。グズグズしていると落雷

をうけることになるので、ダッシュするしかないだろう。そうそう、ここを通るときには金属類を持ってちゃダメだ。だから、針の山やドラキュラの館へ行く順序をうまく考えなくてはいけない。なお、雷高原へ行く途中で、ときどき火焔台地というのが、あらわれることがある（写真18）。ここは、火の上歩きの術をマスターして

いるか、最後の手段をとらないとクリア不可能だ。

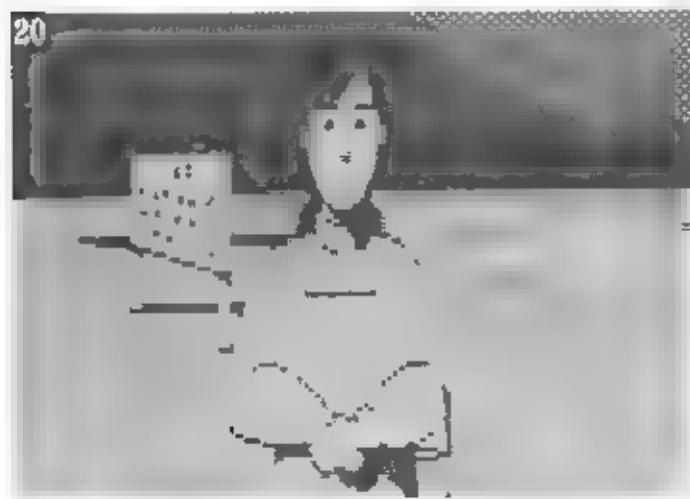
もしキミがロープを持っていたら、これまた有名な針の山へ行ってみよう（写真19）。針の上歩行術をマスターしていれば上へ行くこともできるけど、そうでない人は地面にあいている穴

の中に降りればOK。そこできっとはまたもや便利な道具を見つけられるはずだ。

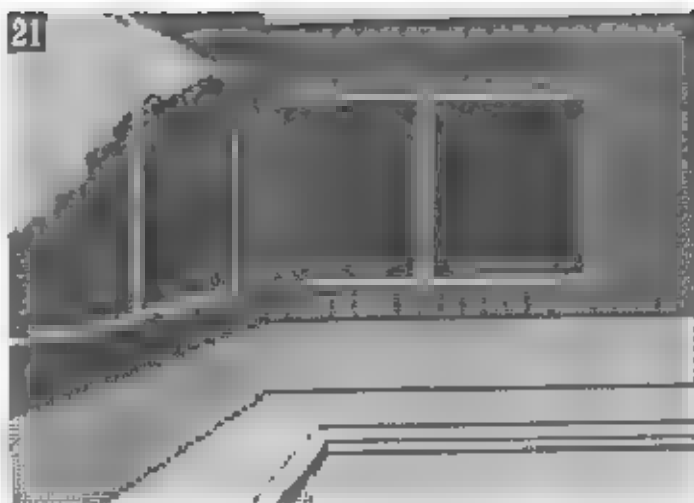
地獄の北のはずれでは、凶暴な鬼と出会うことになる（写真20）。キミはヤツにのみこまれてしまうが、あわてることはない。一寸法師にで

もなった気分で、持っているとがった物で、ヤツの腹を突きまくっちゃえばいいんだ。

そして、意外に、点数に影響をおよぼすのが写真21の先導大使。さすがに先導だけあって、いろんなことを知っているけど、ヒントをもらう

と減点されてしまう。むしろ、贈り物でもしてゴマをすっておくのがいいようだ。

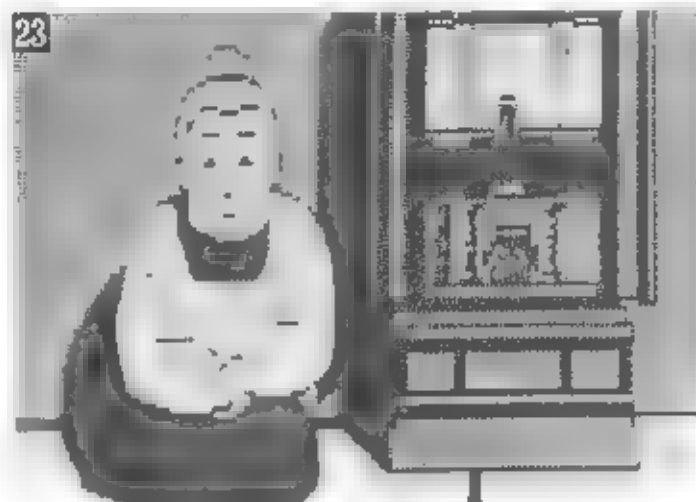
さあ、いよいよ天国にもどるときがやってきた。その方法には2とおりあって、三途の川の渡し舟に乗るか、写真22の音の岩戸を開けるかのどちらかだ。ただし、岩戸を開けるためには、

かなり意外な単語を入力しなくちゃいけない。ちなみに、このソフトの発売メーカーはなんていうんだっけ？　なお、得点が60点以下だと再試験になってしまうので要注意。高得点めざして何度もプレイしてみてくれ。（なお、筆者は100点満点をだしました！）

［9ページよりつづく］

夜の海に消えた老人—第4の犠牲者

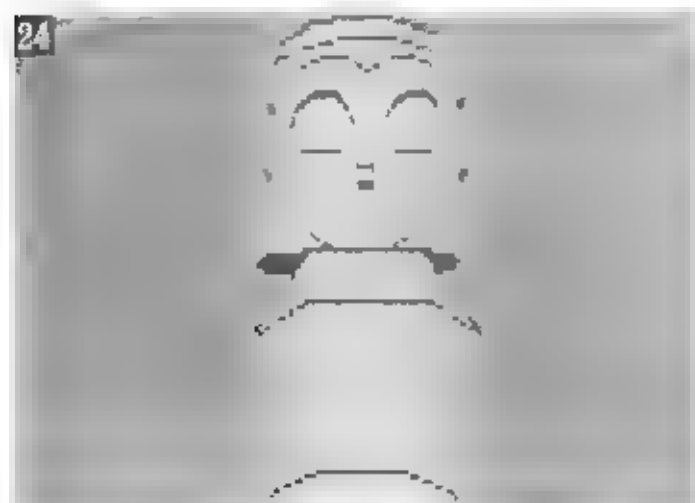
そんな状況を打開したのが、道警から入った報告だった。網走港で発見された白木の死体の肺から真水が検出され、しかもマリゴケまでがふくまれていたというのだ！　マリゴケといえば、屈斜路湖の名物。オレは急いでそこへ向かい、聞きこみをした（写真20）。するとしだい

に生前の白木の足どりが明らかになり、白木がとまっていた温泉の名前までわかった。

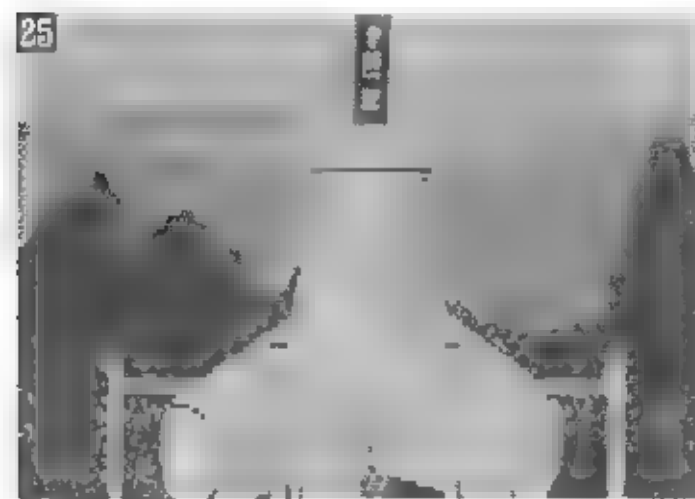
湖から100mほど離れたところにあるその温泉を訪れたオレは、そこで驚くべきものを見てしまった（写真21）。こ、これは……。なんと、いままで殺されていった人々の名前がズラリと記されているのだ！　さらにもう2名、新しい人物の名前も書かれていた。ということは、つぎの犠牲者は彼らということか？　これ以上、この連続殺人の被害者をだすわけにはいかない。

なんとしても、ここでくいとめなければ……。

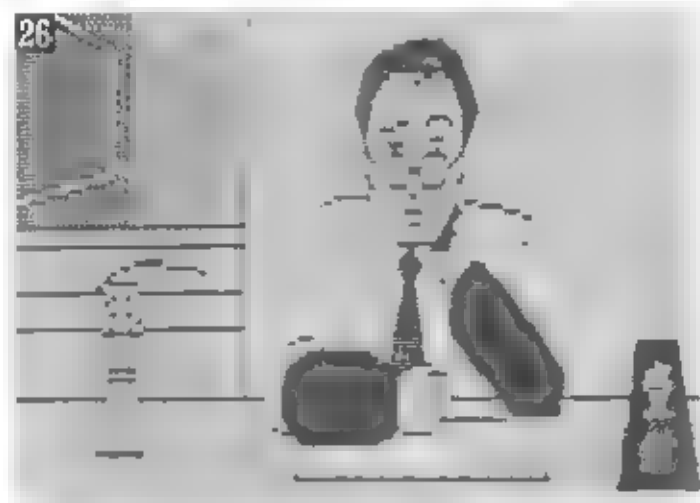
オレは紋別の町で、ひとりの男を捜していた（写真22）。そう、温泉に記されていた人物のうちのひとりだ。通りがかりのおばさんたちのおかげで、ヤツの自宅のありかがわかった。また、飯島が若いころに、このへんで新聞記者をやっていたという事実も知ることができた。オレは、3丁目にあるというヤツの家へ足を進めた。

が、もはや手おくれだったのだ。すでにヤツもこの世の人ではなくなってしまっていたのだ

(写真23)。それも1週間ほど前に、「どれ、わしも罪ほろぼししてくるかな」、という言葉を残して、ヤツは夜の海に消えてしまったというのだ。ヤツの女房(といっても老婆だが)がオレに話しかけてきた。

「刑事さん、警察の人が来たら、これを渡してくれと主人に言われていたんです」

そう言って彼女が奥の金庫から大事そうにだしてきたのは、この土地の特産品、ニポポ人形だった(写真24)。それは目の下にノミの跡が入

っていた。まるで人形が泣いているように見えたのは、オレの気のせいだろうか? このニポポ人形に、はたして事件のどんなカギが隠されているというのだろうか?

老婆の家をあとにして、オレは紋別の町を一望できる展望台に登ってみた(写真25)。すると、そこには、昭和24年に紋別沖で1せきの漁船が沈んだときに建てられた慰霊塔があった。あとでわかることなのだが、ここに飾られた花

は20歳ぐらいの髪の長い女性が供えていったというのだ。思わずオレは合掌して、この展望台をおりた。

ひきつづき紋別港で聞きこみをしていると、またもや新しい人物が捜査線上に浮かび上がってきた。そいつの名は、浦田仁五郎——例のニポポ人形を作った漁師だ。くわしいことを、港の端にある管理事務所の人に聞くことができた(写真26)。なんでも浦田仁五郎の消息は、網走刑務所へ行ってみればわかるらしい。さらに、

事務所の人に、あるガイシャの写真を見せると、とんでもない返事がかえってきた。

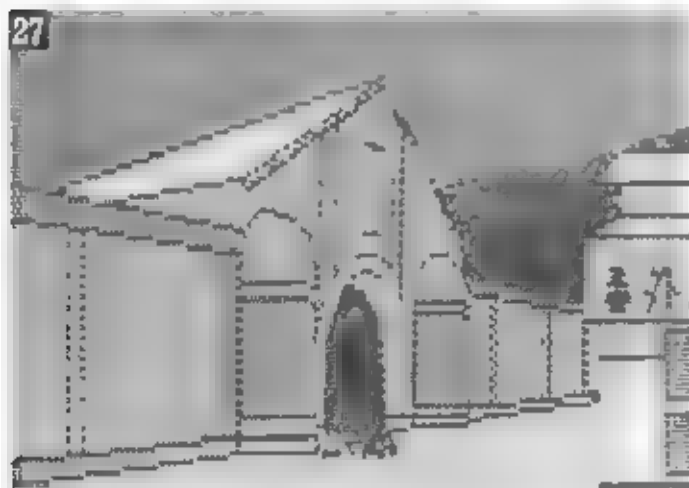
「この人なら、さっきまでここにいましたよ。沈んだ船のことを調べているとか……。刑事さんの仲間でしょ?」

そんなバカな! 死んでいるヤツがここへ来るなんて——。待てよ、まさか……まさか、アイツが……。だが、いったいなんのために? 事件はますます謎が謎をよぶ展開になってきた。

事件はクライマックスへ 第5の殺人発生!

網走へ向かって車をとばすあいだ、オレは頭の中でいままでの事件を整理してみた。晴海埠頭で殺された増田文吉。北浜で殺された飯島幸雄は増田にゆすられていた。網走で発見された

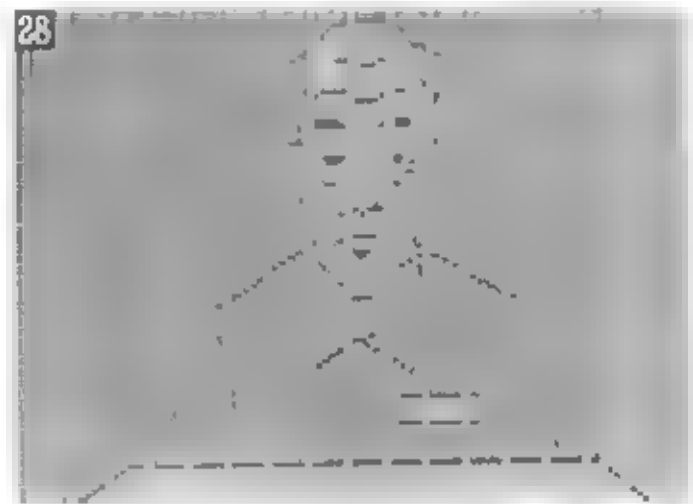
白木雄九郎は、じつは屈斜路湖で殺されており、白木、飯島、××の3人は、白木や飯島が若いときにこの北海道で働いていたころからの知り合いでもあった。××はみずからの命を断つようにして紋別の夜の海に消えていった。そして、カギを握ると思われる浦田仁五郎という人物。さらに、オレたちと同じように、この事件をかぎまわるヤツ約1名。また、網走の町で不気味に動きまわる北竜会のヤクザたち——これだけの要素が、いったいどこでどうつながり合うのだろう？　推理しているうちに、いつのまにか車は網走刑務所に到着していた（写真27）。

27

オレが刑務所の前で、物思いにふけりながらタバコをプカプカとやっていると、車に残っていた[illegible]が血相を変えてとんできた。

「ボス、たいへんです！　いま、道警の友人から連絡があって、この事件の捜査を打ち切るように、上からの大きな圧力がかかりはじめたというのです。いずれ、本格的な捜査打ち切り命令がでるそうです」

なんだって？　この事件の黒幕がついに動きだしやがったな。どうやらこいつは、思ってたより、はるかに大きな事件らしいぞ。

網走刑務所に入ったオレは、浦田仁五郎との面会をもとめた。すぐに浦田とは会えたものの、

28

ヤツは知らぬ存ぜぬの一点張り（写真28）。はっきり言って、オレは失望した。もはや、この捜査もここまでか……。捜査の進まぬイライラと、上からかかってくる圧力への不安にはさまれて、オレはもうなにもかも投げ出したい気分だった。

そんなときだった、予期せぬあの第5の殺人事件が起こったのは。もっとも、この5人目の殺人をきっかけに、この事件が、糸がほぐれるように解決されていくとは、そのときだれが予想したであろうか……。

以下、新田刑事の手記はまだまだつづいていくが、ここから先の事件の解決は、読者のみなさんにまかせることにしよう。この複雑な連鎖殺人事件のナゾを、ぜひともキミ自身の手で解き明かしてみてくれ。

ぎない。あまりこだわらなくてもいいだろう。

③　この位置に、ゲーム進行上大切な役目をはたす少女、レイがいる。ドアの外にいるときと中にいるときの２パターンがあるので注意。

④　とにかくスクラップ屋の中に入ってみよう。奥にいるボルー星人の親分にとりつがないことには、話は先へ進まないのだ。

⑤　老科学者コルクも重要な人物のひとり。また、ここではテスを使ってシージャの都市機能を止めなくちゃならない。

⑥　無事にビルの屋上から飛び立つための５つの条件とはつぎのとおり。

(i)フライトに適した時間であるか？

(ii)フライトに適した重量であるか？

(iii)都市の機能が止まっているか？

(iv)ちゃんと使える乗物を持っているか？

(v)あるていど以上の体力があるか？

SCENE2

①　この区間内にいるアントニオイノシンとはなかよく話しておこう。キミの体力を回復させてくれる便利な飲み物をプレゼントしてくれる。

②　このどこかでポートシティの市民と出会えるはず。キミがお金を得る手段は、彼らに持ち物を売るしかないのだ。

③　サーフショップでなにを買うかも、重要なポイントのひとつ。エネルギータンクを爆破するのに使える物といったら……？

④　検問を通るためには、エネルギータンクを破壊して火事を起こさなくちゃいけない。兵士

SCENE 3　〜海上都市

壁だけの部屋

① 壁に換気口

秘密部屋

② コンピュータ端末機

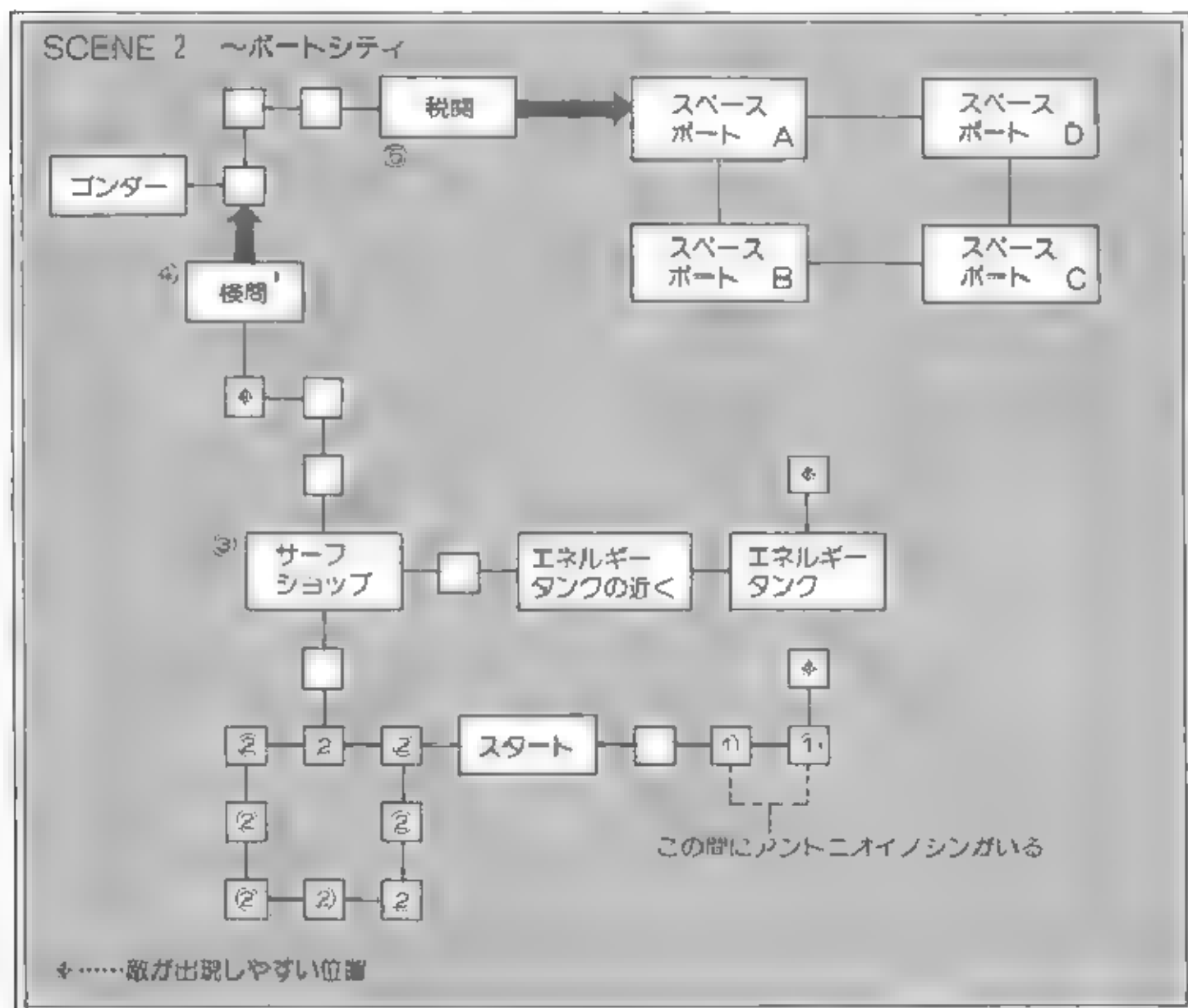
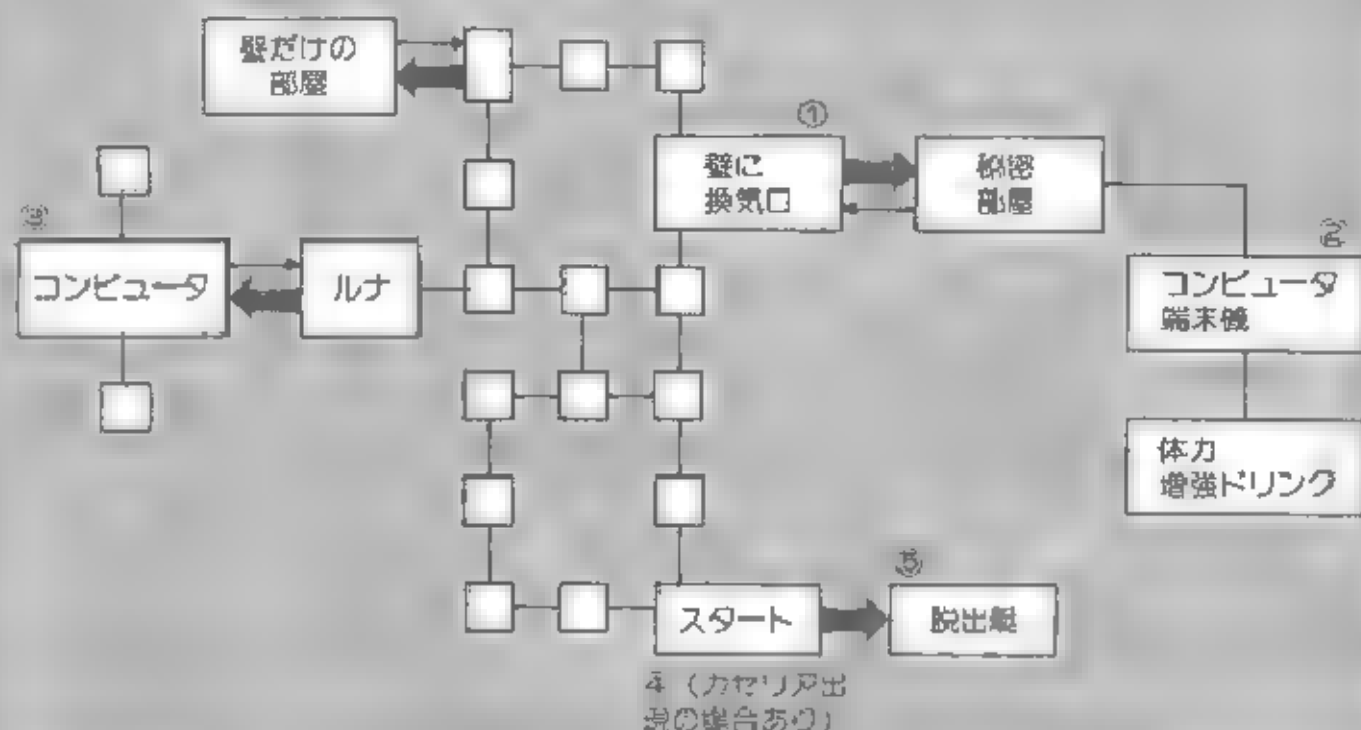
体力増強ドリンク

③ コンピュータ

ルナ

スタート

4（カセリア出現の場合あり）

⑤ 脱出艇

たちの気をそらしておいて一気に通りぬけよう。

⑤　最大の難関がこの税関の場面。レディーロボットには、攻撃はいっさい通じないから、ゴンダーに教えてもらった暗号を言ってみるしかない。ゴンダーは「カセリア様の使いでハンバーガーをとりにいくところです」と言っていたが、「ハンバーガー」を「×××××」に、「とりにいく」を「××××にいく」に変えてやればOK。ただし、そのときは200ちかくの集中力が必要だ。また、レディーロボットには海上都市の話を聞いておくようにしよう。

SCENE3

①　ここからコンピュータ端末室に入ることができる。壁にある換気口を△△しちゃえばいいのだ。

②　コンピュータにディスクを入れればわかると思うが、レイソードにミステリウムを入れるとキミの集中力が一気に上昇するんだ。これを利用すれば、ゲームの最初から有利な条件で戦うことができる。

③　メイン・コンピュータにたいしては、ひたすら「キル」のみ。レイソードの力を信じるんだ！

④　カセリアとの一騎打ちが最後の難関。まずはカセリアの攻撃をよけてみてくれ。その直後に反撃に転じれば、勝利はキミのものだ！

⑤　ゲームはこの脱出艇に乗れば終了。スターアーサー伝説はついにフィナーレをむかえる。

そのほかの主な アドベンチャーゲーム

前ページまでで日本の代表作22作についての解説は終わったが、これを読んで「もっと傑作のアドベンチャーがあるゾ」とか「××のほうがおもしろいのに……」とかいう意見をもった人は多いと思う。確かにそのとおり、まだまだすばらしいアドベンチャーゲームはたくさんあるのだ。そこで、誌面のつごうで掲載しきれなかった優良アドベンチャーゲームをここに一挙に紹介してみた。どの作品も本書でとりあつかった22本に負けず劣らずのものばかりだから、機会があったらぜひプレイしてみてくれ。

さらにオマケとして、Appleから国産機種用に移植されているアドベンチャーゲームも紹介してみた。Appleといえば、アドベンチャーゲームの本場、歯ごたえのある作品がズラリと顔をならべている。日本ではいまいち知名度のたかくないこれらの移植版だが、日本の作品がすべてこれらを参考に作られていることは見逃せない事実なのだ。

T＝テープ　D＝ディスク　数字＝枚数

ゲーム（メーカー）	内容	PC9801F	PC8801mkII	PC6001mkII PC6601	FM-7 NEW7	X1
日本版						
鍵穴殺人事件（ノンキング・ラビット）	ロンドン郊外の屋敷でおこった殺人事件の犯人を捜すのがキミの目的。証拠品をそろえて5人の容疑者に尋問をくりかえしていく。この事件の背後にかくされたナゾとははたしてなにか？	D	D		D	
道化師殺人事件（ノンキング・ラビット）	イギリスの街中でサーカス団のピエロが殺された！　犯人はだれなのか？　興味深いストーリーが展開されていく。ゲーム画面に横スクロールなどの新手法をとりいれたのも画期的。	D2	D2			
デゼニワールド（ハドソン）	締切りの関係で本書に間に合わなかったが、デゼニ「サラトマ」につづくハドソンの自信作。キミはデゼニマンとなって、狂ったコンピュータを正常にもどせ！　85年度注目の1作だ。	D	D		D	D
ザ・パームス（ハミング・バード＃1）	海底人にさらわれた恋人をとりもどすことがキミの目的。まずは海底で冒険の準備を整え、敵の基地内に侵入していく。ハミング・バードの第1作はかなりアップル的な作品だ。				D	

ゲーム（メーカー）	内容	PC98[illegible]	PC88[illegible]	PC6001mkII PC6601	[illegible]	[illegible]
ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド（ハミングバード#2）	絵本を読んでいたキミは、突如本の中の世界にへりこんでしまった！ そこで出会ったのは、呪にむしばまれたお姫様。動物たちの力を借りて、魔法の薬草で病気をなおしてあげよう。	D			D	
アビス（ハミングバード#3）	キミは宇宙犯罪シンジケートの基地内で、記憶を抹殺されてしまった！ 見知らぬ惑星をさまよい、記憶をとりもどすことができるか？ 本格的SF仕立てのアドベンチャーゲーム。				D	
リキャプチャー（ハミングバード#4）	キミの目的はライバル会社から、新製品のKONDOHMUYOの秘密フィルムを盗みだすこと ギャグやパロディがふんだんに盛りこまれているユニークなアドベンチャーゲーム。		D2		D	
エルドラド伝奇（エニックス）	友人のアキラが殺された！ 妹のミカはどこへ？ すべてのカギはアマゾンのエルドラドにあるというのだが……。ブロック単位で描いた幻想的タッチのグラフィック画面は圧巻だ。	D2	D2		T D2	
ミコとアケミのジャングルアドベンチャー（システムソフト）	ミコとアケミはカワイイ女の子。旅行中に飛行機が故障し、2人はジャングルの中に迷いこんでしまった。動物たちの力を借りてジャングルから脱出しよう。瞬間画面表示を採用。		D2			
コロニーオデッセイ（NEC）	人類がスペースコロニーに移り住むようになった近未来の物語。キミの恋人がUFOに連れ去られてしまった！ 数々のコロニーを探険して彼女を探しだせ！ 冒険編と対決編の2部構成。			D6		
アリス（パソコンショップ高知）	不思議の国に迷いこんだアリスが、苦労しながらもとの世界へ帰るまでの物語。ちょっと道をはずれると、イヤラシイ画面がぞくぞく……。しかしゲームとしての出来ばえは一級品だ。		D2		D2	
軽井沢誘拐案内（エニックス）	軽井沢でキミが恋人と楽しいひとときを過ごしていると、突然恋人の妹が行方不明に！ まさか誘拐!? 得意のワンキー入力がますますサエを見せる、堀井雄二のアドベンチャー第3弾。		T D		T D	
移植版 [illegible]						
ミッション・アステロイド（シエラ・オンライン#0）	軌道をはずれた小惑星が地球に接近中！ 宇宙飛行士訓練生であるキミの任務は、手動ロケットに乗り、小惑星を破壊してくること。	D	D	D	D	

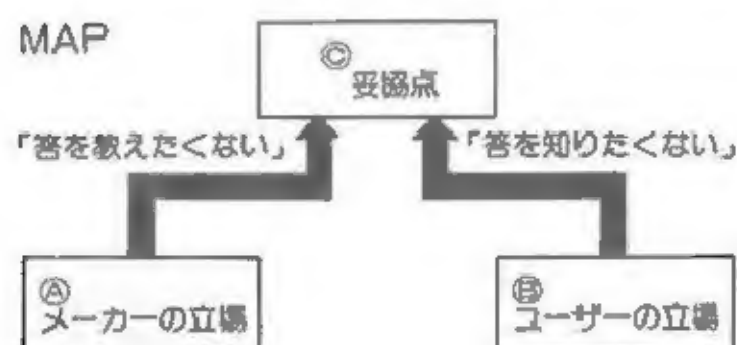
ゲーム（メーカー）	内容	PC9801/F	PC8801/mk II	PC6001mk II PC6601	FM7/new7	X1/C/D
ミステリーハウス（シェラ・オンライン #1）	古い屋敷の中で7人の人間による宝探しがはじまった。しかし、そのうちのひとりがライバルを消そうと、つぎつぎに殺人をくりかえす。犯人は誰か？ そして、ダイヤはどこに？	D	D	D3	D	
ウィザード&プリンセス（シェラ・オンライン #2）	魔法使いにさらわれたお姫様を救いだすことがキミの目的。砂漠、森、島、山岳地帯、城と物語は展開していく。適度なむずかしさで、アドベンチャーゲーム史上、不朽の名作。	D2	D2		D2	
クランストン・マナー（シェラ・オンライン #3）	クランストン卿の屋敷内に隠された16の財宝を探しだせ！ 屋敷内は迷路で、ワナも仕掛けられているから要注意。おまけに、クランストン卿の亡霊が宝を守っているといううわさも……。	D2	D2		D2	
ユリシーズ（シェラ・オンライン #4）	ギリシア神話を題材にしたゲーム。王様の命令をうけた勇士ユリシーズは、「黄金の羊皮」を求めて航海にでる。ドラゴン、邪神、ペガサスなどの伝説上のキャラクターが続々登場する。	D2	D2		D2	
タイム・ゾーン（シェラ・オンライン #5）	画面数1200枚、ディスク8枚組の驚異のアドベンチャーゲーム。タイムマシンを駆使して、30近くの時代をとびまわり、地球侵略をくわだてる未来人を倒すのだ。	D8	D8		D8	
ダーク・クリスタル（シェラ・オンライン #6）	同名の映画をゲーム化したもの。暗黒の時代を打ち破るために、主人公のジェンがクリスタルのかけらをダーク・クリスタルにはめこんでいく物語。ストーリーはとっても楽しいのだ。	D3	D3		D3	
トランシルバニア（ペンギン）	狼男やドラキュラ伯爵にとらえられた姫を救出せよ！ だがトランシルバニアの地では、いろいろな怪物たちがキミを待ちうけている。死の恐怖にはたしてキミは勝てるか？	D2	D2		D2	
ザ・クエスト（ペンギン）	国を荒しまわるドラゴンを退治するために、広い世界を冒険するゲーム。ひとつの難関をクリアするのに、いくつもの方法が用意されている。最後の意外な結末は一見の価値あり。	D4	D4		D4	
ブラックプールの剣（シリウス）	ブラックプールと呼ばれる池のどこかに隠された剣を見つけだすことがキミの目的。オンライン社の作品を意識してつくられており、持ち物数制限、スコア制、ヒント表示がある。	D2	D2		D2	

ゲーム（メーカー）	内容	PC9801／F	PC8801／mk II	PC6001mk II PC6601	FM7／new7	X1／C／D
カブール・スパイ （シリウス）	キミはスパイとなって、アフガニスタンにさらわれたアイゼンスタッド博士を救い出せ！　スパイの行動はつねに慎重かつ大胆に行なわれなければならない。一歩まちがえると死が……。	D2	D2		D2	
シャーウッド・フォーレスト （フェニックス）	ロビンフッドであるキミは、あることのために記憶を失なった。なんとしても恋人のマリオンと結婚式をあげなければならないのだが……。全体にファンタジーな雰囲気がただよう作品。	D2	D2		D2	
アドベンチャー・ランド （サーガ＃1）	この世界の中に隠された13の宝物を探しだすことが目的。SAGAシリーズの作品全部にいえることだが、持ち物数が制限されているので、よほど計画的に行動しないと、勝利は望めない。	D	D		D	
パイレーツ・アドベンチャー （サーガ＃2）	自分のアパートの部屋と南国の島との間を行き来して海賊船をつくり、宝島へ行って財宝を見つけだすのだ。もちろん肩にオウムをとまらせたアノ海賊も登場し、気分はもう小説「宝島」。	D	D		D	
ミッション・インポシブル （サーガ＃3）	本格的なスパイもの。不治の病の男が自殺しようと核原子炉に爆弾を仕掛けた。キミは爆発前に爆弾を回収できるだろうか。「このテープは自動的に消滅する」の名セリフもある。	D	D		D	
ブードー・キャッスル （サーガ＃4）	礼拝堂の中の棺に静かに眠るモンテ・クリスト伯。悲惨なことに、彼はブードー教の呪いを受けてしまったのだ。キミは城の中を歩きまわり呪いを解く方法を見つけなければならない。	D	D		D	
ザ・カウント （サーガ＃5）	キミは今、ドラキュラ城の中にいて、夜になるとドラキュラ伯爵に生き血を吸われているのだ。血を吸いつくされるまえに、ヤツにとどめをさされば！　グラフィックは特筆もの。	D	D		D	
ストレンジ・オデュッセイ （サーガ＃6）	未知の惑星を舞台にした財宝探しのスペース・アドベンチャー。開始時にA、B、Cの3種類の難易度が選択できる。宇宙空間という条件を頭に入れてプレイすれば、わりとやさしい。	D	D		D	
ファンハウス・ミステリー （サーガ＃7）	キミの目的は遊園地に隠された重要書類を奪回すること。この作品からグラフィックは格段に進歩している。瞬間画面表示を使い、持ち物を画面につねにだしておける点はとてもいい。	D	D		D	

あとがき ～あるひとつのアドベンチャー

物語は東京都大田区の一軒の家からはじまる。ある日、ボクが街中を歩いていると、なにか悩みをもっていそうな少女と出会った。当然、この場面では「ショウジョ　ハナス」と入力。すると、彼女は「アドベンチャーゲームの答がわからないの」と、今にも泣きだしそうな顔だ。困っている人を見たら助けてあげるのが鉄則。ボクが知っているかぎりのことを教えてあげると少女は喜んで、ボクの頬にキスをしてくれたんだ。

アドベンチャーゲームの答を教えるぐらいでこんなに喜ばれるんなら、雑誌でも答を公表してやろうと思ったボクは、翌日某雑誌社を訪れたが、ドッコイそれは大きなワナだった。ボクの危険な思想を知った雑誌社はメーカーに電話して、ボクを牢屋に閉じこめてしまったんだ。この場面ではひと工夫が必要。×××を使って鉄格子を切るしかないだろう。

やっとの思いで雑誌社から脱出したボクは、現在の矛盾した日本アドベンチャー界について考えてみた。ユーザーはどうにかして答を知りたいと思っているにもかかわらず、メーカーはそれを知らせる行為を悪と決めつけている。しかしそれならば、せっかくお金をだして製品を買ったユーザーの要望にたいして、メーカーはどう答えるつもりなのか？　アドベンチャーゲームは推理小説のようなものとよくいわれるが、結末を教えない推理小説などあるはずもない。ましてや、「このソフトの内容に関するお問合せには、いっさいお答えしません」などとい

う注釈は、どう考えても買い手をバカにしているとしか思えない。ここまでのメーカーとユーザーとの関係をマッピングすると、左下のMAPのようになる。どうにかして、双方の妥協点©を見つけださなければならないわけである。

この難関をクリアするためには、2とおりの方法がある。

(i)メーカーが独自な方法で、製品を買ってくれた人に答を公表する。

(ii)だれかが答を書いた本を出版する。

ところが実際問題として、(i)の方法は実現の見通しがうすいので、アドベンチャー界の発展を願うボクとしては、(ii)の方法をとらざるを得なかった。そう、ボクはみずからアドベンチャーへの旅立ちを決意したのである。

だが、いくらなんでも答をそのまま公表したのでは、妥協点©があまりにもユーザーよりのものとなってしまう。そこでボクは考えた。メーカーが許す最大限、そしてユーザーが望む最大限のヒントを載せればうまく調和がとれるのではないかと。実際、この本はそうした見地から書いたつもりである。ゆえに、日本アドベンチャー界発展のためにも、メーカーのみなさんからも、この本にたいして御賛同をいただければ幸いである。アメリカでそうであるように、この本がメーカーの方々と読者のみなさんに認められたときにこそ、ボクのアドベンチャーは完結するのだ。

1985. 4.　山下　章

■お願い■
本書についてのお問い合せは、往復ハガキにてJICC出版局・編集部「アドベンチャーゲーム必勝本係」までお送りください。電話によるお問い合せにはお答えできませんので御了承ください。

編集	Hieronymus
ブック・デザイン	東幸見
表紙・イラスト	高木祐一
本文・イラスト	中野豪
	福村嘉一
撮影	林久平

アドベンチャーゲーム必勝本

著者　山下章
発行　1985年5月25日　初版
　　　　　　8月25日　第8刷
発行人　蓮見清一
発行所　JICC出版局
　　　郵便番号102／東京都千代田区麹町
　　　5－5－5
　　　振替＝東京7－170829(株)ジック
　　　電話＝編集部・03(234)3691
　　　　　　営業部・03(234)4621
定価　1600円
印刷所　ライフ印刷工業株式会社

0076-85114-3368